TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

NINJAS DE MACACÃO LARANJA EM 3D&T ALPHA

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

TOKYO DEFENDER 東京ディフェンダー

Defensores, como prometido na edição anterior, agora teremos regularidade nas publicações. Graças ao gattai entre a Tokyo Defender, Movimento RPG e a Jambô Editora, apresentamos a segunda edição do ano de 2023.

Espero que vocês tenham sobrevivido aos 999 dias de janeiro e que tenham gostado do novo formato apresentado na TD#22. Nosso diagramador Raul Galli arrebentou, e confesso que fiquei boquiaberto conforme ele foi soltando as matérias para avaliação. Foi difícil não sair falando e mostrando para todas as pessoas que eu conhecia.

Para os novos assinantes do Catarse, solicitamos que aguardem 24h após finalizarem o procedimento, para que possam acessar o link enviado pelo MRPG, e usarem o cupom que ficará disponível após às 13:00 h.

Assim como em One Piece, herdei a Vontade de criar esta revista para os fãs de 3D&T e prometo que vou cumpri-la pelo tempo que eu puder. Como Editor-Chefe estou muito empolgado nesta nova fase e espero que vocês também fiquem. A cada desafio superado por este time, me sinto mais apto a buscar o próximo nível. O nosso time de editores também está contagiado por este sentimento, e com isso, vamos trazer muitas novidades para este ano.

Até a próxima, boa leitura! E como sempre, digam: "Henshin"!

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

MAIKO DANTAS
TOIN DAIMON
BRUNO ALMEIDA
TH SILVA
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
WANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 — REGRAS EXPANDIDAS: TELEPATIA

06 — GALERIA DE VILÕES: ADÃO NEGRO

07 — ADAPTAÇÃO: NARUTO SHIPPUDEN

26 — NOVAS REGRAS: GRANDES GRUPOS

31 — EPISÓDIO DO DIA: TRAGÉDIA NO 18º ANDAR

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

REGRAS EXPANDIDAS

PROGRESSÃO DE TELEPATIA

PARTE II

ADAPTAÇÃO

Você pode copiar qualquer vantagem ou magia. Gaste 2 PMs e você recebe uma vantagem ou magia de algum personagem que você possa ver, até o final da cena. Você deve pagar os PMs para usar a vantagem ou magia.

CIÊNCIA DE VIDA

Você pode detectar a localização exata de seres vivos. Você pode localizar um ser que tenha visto, tudo à sua vista 1 PM, mesmo bairro 2 PMs, mesma cidade 3 PMs, mesmo estado 4 PMs, mesmo país 5 PMs, mesmo continente 6 PMs, mesmo planeta 7 PMs, mesmo sistema solar 8 PMs, mesma galáxia 9 PMs e qualquer lugar do universo, outros planos de existência 10 PMs.

DRENO MENTAL

Você pode drenar os pontos de vida mental de seu adversário e, temporariamente, adicioná-los aos seus próprios.

HIPNOTISMO

Você em pode hipnotizar uma vítima e implantar sugestões. Gaste 3 ou mais PMs e faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos.

Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você pode colocar o alvo em um estado de semissonolência onde ela segue suas ordens diretamente, e o alvo acorda do transe se sofrer dano.

Esse poder dura um número de turnos igual aos PMs gastos.

LEITURA DE PENSAMENTOS

Você pode de ler pensamentos de outros, podendo invadir e ouvir os pensamentos. Gaste 1 ou mais PMs e faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos.

Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, você pode ver os pensamentos recentes, e por 1 PM pode buscar alguma memória.

O mestre revela memórias encontradas e disponíveis.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

MANIPULAÇÃO DA PSIQUE

Você consegue criar coisas a partir de energia psíquica.

Cada Ponto de Magia que gastar equivale a 1 ponto de característica para interagir com objetos ou outros personagens — por exemplo, de Poder de Fogo para atacar um inimigo com uma rajada psíquica, ou Armadura para conjurar um escudo. O máximo de PMs que você pode gastar é igual à Habilidade.

Este poder tem duração de uma sena e tem alcance de 50m, e é considerado um poder sustentado por turno.

MÍMICA ANIMAL

Você pode imitar os Poderes e atributos físicos de qualquer animal, mas não a forma do animal, e suas armas naturais.

Gaste 2 PMs e você recebe uma vantagem, magia, poder natural ou valor de característica de algum personagem que você possa ver, até o final da cena. Você deve pagar os PMs para usar a vantagem ou magia.

SONDA MENTAL

Você pode ler os pensamentos e memórias de outros. Você pode localizar um pensamento atual por 1 PM, algo de até 1 semana atrás por 2 PMs, até 1 mês atrás 3 PMs, até 1 ano atrás 4 PMs, até 5 anos atrás 5 PMs.

TRANSFERÊNCIA DE FERIDAS

Você pode curar as feridas físicas de outros seres e tomar o dano para si mesmo. Gaste 1 ou mais PMs e faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, você recupera a mesma quantidade de dano que você causar ao alvo.

TRANSMISSÃO DE EMPATIA

Você pode fazer outro personagem sentir qualquer emoção que o usuário desejar. Gaste 1 ou mais PMs e faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você pode fazer com que ele sinta uma emoção a seguir entre medo, a tristeza, a alegria, a raiva ou nojo.

BRUNO ALMEIDA

REGRA EXTRA
FORÇA DE VONTADE

É um jeito de resistir a efeitos mentais.

Sempre que uma vantagem ou magia pedir uma rolagem de Força de Defesa, você vai usar no lugar a Força de Vontade que é igual à 1d + Habilidad + Resistência, e não vai precisar fazer teste de resistência após para confirmar o efeito, todas as outras regras ficam normal.

Veja como ficaria a vantagem Paralisia com essa regra:

Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para isso deve gastar 2 Pontos de Magia ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal.

Caso sua Força de Ataque vença a Força de Vontade do alvo, o ataque não provoca nenhum dano real, mas ficará paralisada e indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia.

A duração da paralisia depende de quantos Pontos de Magia você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs). Se sua FA não vencer a FO do alvo, os PMs são perdidos.

Qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

Você pode usar essa variante para poderes mentais e poderes do manual Megacity, veja como ficaria o poder Congelamento Mental:

Paralisa oponente mentalmente. Gaste 1 ou mais PMs e faça um ataque à distância (com PdF).

Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Vontade do alvo, ele não sofre dano, mas fica paralisado por um número de turnos igual aos PMs gastos.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

ADÃO NEGRO

Adão Negro, o nome verdadeiro de Teth-Adam, é o ex-campeão do Mago Shazam. Após a sua queda em desgraça, ele se tornou o arqui-inimigo do próximo campeão. Desde então, ele trabalhou para se redimir com a Sociedade da Justiça da América, mas seu caminho é longo e conturbado.

Muitas pessoas descobriram a existência deste personagem graças ao filme de 2022, estrelado pelo mundialmente famoso ator Dwayne "The Rock" Johnson. Na história do filme, vemos uma origem diferente das histórias em quadrinhos.

No enredo do filme, em 2.600 AC, o rei tirânico Ahk-Ton de Kahndaq cria a Coroa de Sabbac para alcançar um grande poder. Depois de tentar encenar uma revolta, um jovem escravo recebe os poderes de Shazam pelo Conselho de Magos, transformando-o no heroico campeão de Kahndaq, que luta contra o rei, matando-o e terminando sua tirania.

Nos dias atuais, Kahndaq é uma nação oprimida pela Intergang, uma organização criminosa e mercenária. A arqueóloga Adrianna Tomaz, é uma combatente da resistência, que tenta localizar a Coroa de Sabbac, para que a mesma não caia em mãos erradas. Quando obtém a coroa, a Intergang a embosca, forçando-a a ler um encantamento que desperta Teth-Adam, a quem acredita ser o antigo campeão de Kahndaq. Após ser libertado de sua prisão eterna, Teth-Adam mata a maioria das tropas da Intergang.

Do outro lado do planeta, Amanda Waller considera Teth-Adam uma ameaça em nível global e entra em contato com a Sociedade da Justiça da América para detê-lo. Os heróis Gavião-Negro, Doutor Destino, Cyclone e Esmaga-Átomo chegam em Kahndaq a tempo de parar a matança e explicam a Adrianna que Teth-Adam não era um salvador, mas um assassino que foi aprisionado.

GALERIA DE VILÕES

"Eu não sou um vilão - não na definição estreita da palavra de acordo com o auto chamado mundo "moderno". Lutei ao lado da Sociedade da Justiça e, por um tempo, fiz deles meus aliados..., mas eu nunca ganhei a confiança deles"

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

Após muito quebra pau entre os heróis antagonistas, a Intergang e contra o próprio Sabbac, um campeão demoníaco tão poderoso como Teth-Adam, nosso protagonista finalmente aceita que será o protetor definitivo de Kahndaq, dando seu recado para todas as demais nações do planeta: "não se intrometam mais aqui, não provoquem o povo de Kahndaq".

Em termos de RPG, o personagem do Adão Negro é um guardião neutro, buscando sempre o bem-estar de seu país. Fará alianças que beneficiem a sua missão, podendo se voltar contra amigos ou inimigos. Seus poderes são muito acima dos personagens jogadores, e caso o mestre não dose sua mão, um grupo iniciante não teria a mínima chance lutando contra ele. Caso o mesmo seja permitido como um aliado do grupo, sua presença impactaria em desafios e inimigos extremamente poderosos. Envolva os jogadores em decisões morais e filosóficas, para dar um tom mais heroico a história.

WELLINGTON BOTELHO

Teth-Adam, o Adão Negro (40s)

F5 H5 R5 A5 PdF5
25 PVs 25 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Elétrico (PdF).

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

KITS: Abençoado (Benção Divina - Kallyadranoch: Liberar o Poder*, Corpo e Alma Divinos).

VANTAGENS: Aceleração (Horus), Ataque Especial (Atom; Thunderclap, Força; Tempestade de Golpes), Centelha Divina (Kallyadranoch*), Energia Extra 2 (Shu), Imortal (Shu), Implemento (Mehen; Armadura Mental), Magia Elemental (Aten; Ar), Movimento Especial (Horus; constância, escavação, viagem espacial), Poder Oculto (Atom; Força), Resistência a Magia (Mehen), Voo (Aten).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger o povo de Kahndaq da escravidão e de tiranos), Má Fama (extremamente violento), Sanguinário.

PERÍCIAS: Ciências (Zehuti), Idiomas (Zehuti).

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico*, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia*, Detecção de Magia*, Enxame de Trovões, Pequenos Desejos*, Proteção Mágica*, Teleportação Planar.

Licenciado para Matheus Santana, math.mstheus88@gmail.com, [illegible]

ADAPTAÇÃO

NARUTO SHIPPUDEN

PARA 3D&T ALPHA

JUTSUS OU MAGIAS?

Você já deve ter percebido que o chakra no mundo de Naruto é a energia mística ligada à natureza e os elementos que possibilita os ninjas realizarem os mais extraordinários e fantásticos feitos com seus jutsus. Que outra energia no mundo em 3D&T Alpha tem essas mesmas características e efeitos? Isso mesmo, a magia.

No universo de Naruto, os jutsus e as magias tem uma gigantesca similaridade, podendo ser a mesma coisa, com apenas uma roupagem diferente. Em termos de regras, o mestre pode utilizar TODAS as regras de exigência, execução, aprendizado e limitações aplicadas para as magias do Manual Alpha 3D&T e Manual Tormenta Alpha da Magia para emular as regras de Jutsus. Os danos, causas e efeitos das magias são os mesmos para a elaboração dos jutsus. Algumas particularidades possuem leves diferenças, adaptáveis à obra de Naruto. Por exemplo, as palavras mágicas necessárias para a conjuração das magias são substituídas pela execução dos selos de mão para os jutsus.

O QUE PRECISO PARA JOGAR UM RPG DE NARUTO?

A proposta dessa matéria é uma só: Adaptar de forma simples e facilitada os jutsus e poderes da obra Naruto, utilizando material pré-existente de 3D&T Alpha para isso. Ou seja, você não vai precisar ler novos livros, artigos ou materiais extras contendo dezenas de páginas com informações mais detalhadas sobre jutsus, clãs, hierarquia ninja, kekkei genkais, bijuus e etc. Queremos que você, fã da obra, tenha sua experiência facilitada para poder jogar o mais rápido possível com o seu grupo (que tal amanhã?). Se você já está

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

familiarizado com o Manual Tormenta Alpha, Manual do Defensor e os manuais dos kits Manual do Aventureiro e Manual do Aventureiro Mega City, você já tem 95% do conhecimento necessário para jogar o RPG de Naruto. O que você irá ver nesta matéria, serão alguns detalhes complementares que não são encontrados nos manuais citados, como algumas vantagens, desvantagens raças e kits exclusivos do universo de Naruto.

ADAPTANDO OS JUTSUS

Em Naruto, absolutamente qualquer poder, combo ou ataque pode ser um jutsu. Não precisa necessariamente que todo jutsu seja representado por uma magia. Técnicas de luta, vantagens e poderes de kit podem perfeitamente emular um jutsu existente no anime. Por exemplo, um Kage Bunshin no Jutsu (multiclones das sombras) pode ser perfeitamente simulado pela vantagem Separação. O efeito basta ser parecido, não obrigatoriamente idêntico ao que é mostrado no anime. Pegando como exemplo o Kage Bunshin no Jutsu: Naruto já chegou a fazer milhares de Kage Bushins certa vez. Se a vantagem Separação custa 4 PMs por cópia, então o Naruto precisa ter milhares de PMs para fazer tantos Kage Bushins? A resposta é não! É simples, basta o mestre adaptar e dizer que cada cópia da vantagem Separação representa 10, ou 100 ou até 1000 Kage Bushins, dependendo do contexto, para emular a situação de acordo com o anime (Afinal, cada Kage Bushin isolado é muito fraco). Perceba que os custos e efeitos das regras da Separação são exatamente os mesmos, mas a caracterização é totalmente adaptada com a intepretação desejada.

Quanto aos três tipos de jutsus presentes no universo de Naruto, Ninjutsu, Genjutsu e Taijutsu, estes podem ser perfeitamente representados por vantagens e magias. Os Ninjutsus são representados pelas Escolas de magia Elemental (menos Espírito), Branca e Negra. Os Genjutsus são representados pela Escola Elemental Espírito. Apenas o Taijutsu não é representado por nenhuma escola de magia, pois basicamente compõem as técnicas de combate corporal, aperfeiçoamento físico e manipulação de chakra nos músculos. Assim, o taijutsu é representado por vantagens como Ataque Especial, Técnica de Luta, Deflexão, Fortalecer, Poder Oculto e poderes de Kits similares.

CLASSIFICAÇÃO E RANKING DOS JUTSUS

Em Naruto, os jutsus são ranqueados em 6 níveis: E, D, C, B, A e S; do mais fácil ao mais difícil. Os critérios para a classificação são diversos. Vão desde o nível de poder, efeito, duração e custos em chakra para isso. Basicamente, quanto mais poderoso (e proibidos) for o efeito do jutsu, maior a sua classificação, sendo o jutsus de nível os mais poderosos. Baseado na dificuldade de um Jutsu, ele é dividido em seis níveis. Alguns Jutsus especiais, como aqueles passados na família (Hijutsu) ou pelo sangue (Kekkei Genkai) não têm classificação.

Em termos de regras, podemos simplificar o ranking de um jutsu quanto ao seu custo. Para cada 4 PMs gasto na sua execução, um jutsu apresenta um rank correspondente ao nível de custo total original. Os jutsus que custem até 4 PMs são do rank E, entre 5 a 8 PMs do rank D, entre 9 a 12 PMs do rank C, entre 13 a 16 PMs do rank B, entre 17 a 20 PMs do rank A e jutsus que custam acima de 20 PMs são classificados como rank S.

Essa classificação não corresponde com fidelidade absoluta à classificação dos jutsus na obra de Naruto. Portanto, você irá encontrar Jutsus que no anime são ranqueados como nível A, mas que por conta dos custos em PMs podem ser classificados como rank B, ou vice-versa. O interesse desta adaptação é apenas se aproximar com a obra e, portanto, releve este detalhe para poder simplificar as coisas.

Existem magias que tem seu custo variável, como por exemplo Cura Mágica. Esta magia tem o custo de 2 PMs para cada 1d PVs de cura. Ou seja, o rank desta magia varia de acordo com a quantidade de PMs gastos na sua conjuração. Como resolver isso? Há duas formas. O mestre pode estabelecer um rank fixo ao dizer que o custo máximo possível da magia corresponde ao rank dela, ou dizer que o rank varia de acordo com o custo que você deseje/possa gastar ao executá-la. Neste último caso, você só poderá progredir o rank da magia (e com isso gastar mais PMs no seu uso), caso gaste os respectivos pontos de experiências para cada nível, até o nível máximo (veja no próximo tópico como é cobrado os Pontos de Experiências para aprender jutsus de ranking diferentes).

Por fim, perceba que algumas magias tem seu custo relativamente baixo e, por conta do método de ranqueamento através do custo em PMs, elas ficariam num nível muito baixo, mesmo sendo magias raras e extremamente poderosas. Um ótimo exemplo disso são as magias Desejo e Morte Estelar. Já que ambas têm custo de 5 PMs permanentes, seriam classificadas como jutsus fracos nível E (o que destoa completamente da realidade do anime). Perceba que neste caso o que torna a magia "cara" não é o custo de PMs em si, mas em ser cobrado "5 PMs permanentes". Como via de regra, o mestre deve "upar" 4 níveis de toda

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

magia com duração permanente (fazendo uma magia Desejo se tornar rank A, em vez de E) para manter a lógica da classificação de jutsus. O mesmo pode ser feito para magias sustentáveis por turno, saltando 2 níveis do custo original, a critério do mestre (Por exemplo, um Aumento de Dano que pode chegar em até 5 PMs por turno seria considerado rank B, em vez de D).

Aprendendo Jutsus

Como no mundo de Naruto, conhecer jutsus é equivalente a poder e influência (pergunte ao Orochimaru), não podemos dar o mesmo peso que a magia tem no mundo de Arton, por exemplo. A magia em outros cenários é uma outra forma alternativa de alguns personagens de se defenderem, atacarem e causarem outros efeitos mais versáteis. Já no mundo de Naruto, praticamente TODO personagem possui chakra e conjuram jutsus através dele (com raras exceções). Assim sendo, conhecer e executar jutsus devem ter uma significância muito mais valorosa e geral nesse cenário, sendo necessário que seja mais difícil e custoso em aprender e executar os jutsus, dando ainda mais importância aos jutsus mais raros e poderosos.

A forma de aprender os jutsus é diferente do sistema de aprendizado para magia. Basicamente, aquele que assiste a execução de um Jutsu precisa rolar e ser bem sucedido em um teste de H, com redutor de -1 para cada nível de classificação do jutsu em questão (-1 para jutsus classe E, -2 para classe D, -3 para nível C e assim por diante até -6 para nível S). Para cada vez que você ver o mesmo jutsu sendo executado, você ganha um bônus de +1 cumulativo no teste de H. Caso o jutsu seja executado contra você diretamente, recebe +1 de bônus no teste. Possuir as perícias Ciências, Combate, Esportes e/ou Misticismo concedem bônus de H+2 no teste, para cada uma. A vantagem Genialidade também concede bônus de +2 no teste. Personagens com Memória Expandida são automaticamente bem sucedidos nos testes.

Assim como as magias, para fixar o jutsu aprendido, é necessário gastar pontos de experiências após passar no teste. Mas diferente das magias, onde custa 1 PEx por magia, para jutsus, cada nível do rank tem seu custo diferenciado. No sentido do menor ao maior rank, é cobrado 1 PEx cumulativo por nível, partindo do rank E, que custa 1 PEx, ao Rank S, custando 6 PEx. Em Naruto, ter jutsus é sinônimo de ter poder, lembra? Se você não tiver PEx o suficiente para fixar uma magia aprendida, você pode acumular os PEx e fixar com o tempo, representando o treinamento necessário para desenvolver o jutsu.

Mas... e quanto aos jutsus do tipo raio?

Você deve ter se perguntado como fica o caminho elemental do raio nesta adaptação, não é mesmo? Bom, nas regras de magia de 3D&T Alpha, a escola elemental do Ar compõe as magias de dano Sônico e Elétrico e, em algumas vezes, de Frio/Gelo também. No entanto, como em Naruto há a distinção bem clara de 5 caminhos elementais, faz-se necessário que haja a separação entre jutsus de vento e de raio, "fragmentando" o caminho elemental do Ar em duas versões distintas. Para isso, iremos partir do mesmo princípio estabelecido para a criação de um novo caminho elemental secundário como é descrito em Caminhos Secundários (Manual Tormenta Alpha da Magia pag. 15). Ou seja, o novo caminho elemental do Raio é um novo caminho à parte do caminho Ar, tendo seu próprio dano e magias exclusivas. Então, em termos de regras, sempre que uma magia no manual tiver como exigência o caminho do Ar e tiver o tipo de dano personalizado como sônico, ela é obrigatoriamente um jutsu do tipo Vento. Caso o dano seja originalmente elétrico, será do tipo Raio. As magias exclusivas do caminho do Raio são Armadura Elétrica, Enxame de Trovões, Raio desintegrador e Relâmpago Explosivo. Magias que possuem como exigência o caminho do Ar, mas que não especificam obrigatoriamente se o tipo de dano é sônico ou elétrico (como por exemplo Ataque Vorpal), poderão ser usadas tanto pelo caminho do Ar como do Raio.

Os 5 tipos elementais de jutsus

Quando você compra a Escola Elemental pelas regras normais por 2 pontos, você adquire os caminhos de fogo, ar, terra, água e espírito. Em Naruto, estas regras funcionam um pouco diferente. Primeiramente, além dos 5 elementos citados, há o novo caminho elemental do Raio, totalizando 6 caminhos para a Escola Elemental (veja no tópico acima sobre jutsus do tipo Raio). No entanto, o caminho do Espírito serve para representar exclusivamente os Genjutsus (veja no próximo tópico). Então como nova regra, a Escola Elemental é "fragmentada" entre os 5 elementos da natureza (Ninjutsus) e o caminho Espírito (Genjutsus). Assim, com 1 ponto você escolhe apenas 2 caminhos elementais dos tipos de jutsus para lançar suas magias, com 2 pontos tem acesso aos 5 caminhos e por 1 ponto compra apenas o caminho do Espírito. Ou seja, a Escola Elemental completa passa a custar 3 pontos, em vez de 2. Arcano também passa a custa 5 pontos, em vez de 4.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

Genjutsus

Os Genjutsus e seus efeitos são representados pelo caminho do Espírito. Como dito no tópico acima, ele pode ser comprado isoladamente dos 5 caminhos elementais básico por 1 ponto. No entanto, mesmo sendo um caminho exclusivo para o uso de ataques à mente e alma, não significa dizer que ele não pode afetar o corpo. As magias iniciais que causam danos aos PVs dos alvos, como Aumento de Dano e Ataque Mágico ainda tem seus efeitos normais, quando usadas para atacar. A única diferença está na interpretação de como se dá o dano. Como se trata de um Genjutsu, o ataque realizado pelo caminho do Espírito afeta os PVs dos alvos em consequência direta de causar dano à mente.

As Escolas de Magia Branca e Negra e os Poderes Divinos

E quanto às escolas Branca e Negra? Se em Naruto não há jutsus personalizados com ataques das trevas ou luz (não diretamente), onde fica o papel destas Escolas? É simples. Estas duas escolas são partes das exigências para as magias mais poderosas dos manuais, sendo requisito praticamente obrigatório para os jutsus mais lendários e apelões do anime. Além disto, alguns caminhos secundários e magias podem apenas serem realizados combinando estas Escolas com outros caminhos elementais. Praticamente todas as magias de cura necessitam da Escola Branca para serem realizadas. Por isso é ligeiramente raro de ver um ninja com habilidades médicas. Você pode usar a criatividade para personalizar os jutsus utilizando estas duas Escolas. Por exemplo, o clã Nara que utiliza a manipulação das sombras, pode perfeitamente ser um usuário da Escola Negra. As demais regras destas escolas permanecem inalteradas.

Algumas magias ligadas aos deuses (Aura Divina e O Sorriso de Marah), magias de cura (Cura Total e Ressurreição), poderes profanos (Montaria Profana e Profanar), ou magias extremamente poderosas (Buraco Negro e Desejo), requerem a vantagem Clericato para serem conjuradas. No universo de Naruto, não existem os deuses maiores padrões como no mundo de Arton, embora existam certos seres extremamente poderosos considerados divindades para os ninjas, como o sábio dos seis caminhos, Hagoromo Ootsutsuki, bem como sua mãe, Kaguya Ootsutsuki. Assim, obter a vantagem Clericato não o torna um servo dos deuses padrão, mas representará que você é um profundo estudioso de energias e de chakras extra elementais, principalmente ligadas ao sobrenatural e poderes considerados divinos para shinobis convencionais. Assim como sua versão normal, esta vantagem permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Mentor e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Kekkei Genkais

Kekkei Genkais são habilidades passadas geneticamente em clãs específicos. É possível para um ninja possuir mais de uma dessas habilidades. Um Doujutsu, por exemplo, é uma habilidade de kekkei genkai usada pelos olhos, sendo que existem outras usadas através do corpo. Outras kekkei genkai incluem combinar simultaneamente um chakra elemental com outro, criando um tipo novo e único de jutsu (como a liberação de Cristal, de Explosão, de Vapor, de Gelo, de Lava, de Madeira e etc.), algo geralmente impossível para shinobis normais.

Em termos de regras, as Kekkei Genkais são perfeitamente simuladas pela compra do kit Elementalista Secundário (Manual Tormenta Alpha da Magia pag. 20. Leia Também o quadro Caminho Secundário na pag. 15). Por exemplo, um ninja que seja um Elementalista Secundário da lama (Água + Terra) pode representar uma kekkei genkai da liberação de madeira. O personagem jogador é livre para criar novas kekkei genkais que não são apresentadas na obra através das combinações possíveis dos Caminhos Secundários, com a aprovação final do mestre.

Poderes Únicos de Kits

Que algumas habilidades concedidas por kits de personagens são, em sua maioria, exclusivas, todo mundo já sabe. Adicionalmente, no universo de Naruto, quando algum poder de kit concede alguma magia como benefício, essas magias representam muito mais do que a magia original em questão. Elas representam jutsus únicos e exclusivos do kit em questão, sendo possível à apenas os seus usuários executá-los da exata forma, com as características peculiares dos jutsus. Assim sendo, todas as magias concedidas por poderes de kits não podem ser aprendidas ou ensinadas, além de não necessitarem de selos de mãos em suas conjurações (a menos que a descrição diga o contrário).

As Magias Iniciais

E quanto às magias iniciais? No universo de Naruto, você recebe todas as magias iniciais quando compra uma Escola de magia. No entanto, o nível máximo do aumento concedidos por algumas delas estão restritos ao nível de experiência do ninja. Em termos de regras, as magias iniciais com aumentos variáveis, como Aumento de Dano e Proteção Mágica, possuem um limite de bônus iguais à sua H ou R (aquele que for maior). Por exemplo, um ninja com H3 e R2 só poderá usufruir no máximo de A+3 através de sua Proteção Mágica. Vantagens que aumentem sua habilidade para fins mágicos, como Aptidão Mágica e a Metamagia Habilidosa, podem serem usadas neste cálculo. As demais magias não seguem esta regra de restrição.

Ficando Sem Chakra

Nas demais campanhas de RPG, os PMs são apenas o combustível e a energia necessários para ativar poderes especiais e nada mais que isso. Quando eles acabam, você fica apenas exausto, até que possa recuperá-los normalmente com descanso. No entanto, no universo de Naruto o chakra e o gasto dos PMs tem um peso mais severo. Enquanto você estiver com pouco chakra, ou seja, quando a quantidade de PMs totais for igual ou inferior a sua R (como se fosse um "perto da morte" para PVs), você sofre temporariamente um redutor de H-1, devido ao cansaço e exaustão pela baixa reserva de chakra. Se os seus PMs zerarem, você rolará um teste de exaustão, seguindo exatamente as regras para um teste de morte. A única diferença é que se você "morrer" nesse teste, não morrerá de verdade. Mas precisará de 1d dias de descanso e cuidados médicos para só então recuperar 1PM.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

NOVAS VANTAGENS E DESVANTAGENS

JUTSU NATO (+1 PONTO)

Você possui um único jutsu como uma habilidade natural e personalizada sua. Seja porque ele está tão intimamente ligado à sua genética ou clã, ou porque seu treinamento exaustivo o tornou como sua marca registrada. Escolha uma magia qualquer com a aprovação do mestre (menos as magias iniciais) e ela poderá ser utilizada sem a necessidade de fazer selos de mãos. Além disto, ela custará metade dos PMs normais para ser lançada (arredondando pra cima). Caso queira, você pode optar por usar este jutsu com apenas como um movimento, em vez de uma ação completa (mas nesse caso, não há a redução no custo de PMs). Esta vantagem pode ser comprada mais vezes, uma vez para cada jutsu escolhido.

METAMAGIA/METAJUTSU (+1 PONTO CADA)

Você tem facilidade em lidar com determinados aspectos da magia, e por isso é mais eficiente em seus jutsus do que os demais conjuradores. Sempre que comprar essa vantagem, você pode escolher um dos efeitos a seguir. Eles não são cumulativos consigo mesmos, mas sim com outros poderes e vantagens semelhantes. Além das metamagias descritas no Manual Tormenta Alpha da Magia (pag. 18), esta adaptação apresenta mais algumas possibilidades de incrementar os seus jutsus:

ACELERAR MAGIA: você consegue diminuir em um passo o tempo de conjuração de qualquer magia pelo custo extra de 3 PMs (uma ação completa se torna ação; ação se torna movimento; movimento se torna ação livre).

ADIANTAR MAGIA: você consegue realizar selos de mãos mais rápidos que os demais. Se ainda não tiver realizado sua ação no turno, pode gastar 2 PMs para conjurar magias durante o turno do adversário. Essa habilidade é geralmente usada para executar jutsus defensivos em ocasiões estratégicas.

ATRASAR MAGIA: você pode retardar a ação de uma magia instantânea, fazendo com que a sua finalização e efeitos aconteçam em um tempo pré-determinado logo após a sua conjuração. O custo extra para isso dependerá do tempo de atraso que você escolher; +3 PMs para até 5 turnos, +5 PMs para 1 a 10 minutos, +7 PMs para 10 minutos a 1 hora e +10 PMs para acima de 1h.

MAGIA CONTÍNUA: o efeito ou dano de uma magia pode se estender múltiplas vezes sobre um mesmo alvo. Ao lançar uma magia que deseje repeti-la, você deve gastar +5 PMS que o seu custo normal. A partir disso, o seu efeito ou dano se repetirá continuamente no mesmo alvo por turnos iguais a sua H, como se "perseguisse" ele. O alvo tem o direito a teste de R por turno para se livrar dos efeitos contínuos (mesmo que o jutsu cause dano).

MAGIA MÁXIMA: apenas para jutsus de ataque ou defesa. Pelo custo extra de 6 PMs na conjuração da magia, você obtém um resultado 6 direto na rolagem do dado. Para magias com múltiplas rolagens de dados, esse poder só pode ser usado para o primeiro dado.

MAGIA POTENCIALIZADA: você consegue extrapolar os limites variáveis de suas magias quase que irrestritamente. Ou seja, os efeitos numéricos máximos de uma magia, como por exemplo o +5 em de Aumento de Dano ou 5d de Armadura Elétrica, podem ser ultrapassados. Uma magia potencializada custa o dobro dos PMs do seu custo normal. Esse custo extra em PMs não pode ser reduzido por nenhum poder de kit, habilidade ou vantagem.

MAGIA SEM SELOS: você não precisa do uso de selos de mão para conjurar até 3 magias que possua, à sua escolha. Esse poder pode ser recomprado mais vezes. Magias conjuradas sem selos de mão se comportam quase como habilidades naturais sua, e, portanto, não podem ser aprendidas por outros.

SUBSTITUIR ELEMENTO: você pode alterar o tipo de dano de suas magias pelo custo de +1 PM. Por exemplo, você pode usar Enxame de Trovões e trocar o dano para frio/gelo (se tornando uma chuva de gelo). Todos os efeitos da magia original permanecem. Esse poder é útil para usufruir de bônus como na vantagem Elementalista, substituindo o elemento original da magia para o seu principal.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

NUKENIN (-2 PONTOS)

Você é um ninja fugitivo devido ter cometido um crime gravíssimo contra sua vila ou país. Você foi expulso de sua vila ou decidiu se exilar por conta própria, seguindo suas próprias regras e estilo de vida. O Nukenin se tornou um criminoso procurado pela sua vila e, em alguns casos, até mesmo por outras. Em termos de regras, essa desvantagem possui os mesmos efeitos da desvantagem Procurado.

ÓRGÃO ESPECIAL (-1 OU -2 PONTO)

Uma parte específica do seu corpo é diferenciada e dotada de uma particularidade. Pode ser a palma da sua mão, um olho vermelho, um cabelo brilhante que se move sozinho, uma cauda falante, os ossos que saem do seu corpo... contanto que seja uma parte do corpo visível durante o combate. Essa região é responsável por canalizar e executar seus mais poderosos jutsus, parecido com um fetiche. Se por qualquer motivo ela for incapacitada, imobilizada, prejudicada ou mesmo arrancada, você não pode usar jutsus de rank B, A e S. Por -1 ponto você pode substituir a parte do corpo que foi arrancada/destruída (se for um Sharingan, basta roubar/receber outro igual, por exemplo). Por -2 pontos, a região não pode ser substituída.

REENERGIZAÇÃO (+3 PONTOS)

O chakra brota de você naturalmente, sendo virtualmente uma fonte infinita de energia. Sendo um portador de chakra inesgotável, você jamais se cansa, muito menos fica exausto. Você recupera 1 Ponto de Magia por turno e nunca sofrerá os efeitos de cansaço e exaustão por ficar com pouco e nenhum chakra, já que nunca ficará sem PMs.

TÉCNICA DE LUTA SUPERIOR (+1 PONTO)

Idênticas às técnicas de luta normais, mas que apenas personagens de escala Sugoi ou superior são capazes de aprender e utilizar:

APRENDIZADO SUPERIOR: você tem a capacidade de aprender novos golpes apenas de ver uma vez, de forma semelhante a Memória Expandida, mas apenas para Técnicas de Luta. As novas técnicas duram o combate inteiro. Para memoriza-las permanentemente, deve-se gastar 3 PEx por técnica.

ATAQUE SUPERIOR: você pode aumentar os bônus da característica (F, H ou PdF) de uma magia ou poder de ataque, elevando o nível dela. Na prática, você dobra os benefícios de uma destas características na rolagem da FD. Cada uso custa +3 PMs.

COMBO: um combo na verdade não é uma técnica isolada, mas um conjunto diversificado delas. Cada combo equivale a 1 técnica de luta superior e deve ser comprado separadamente:

COMBO JUTSU: você pode utilizar duas magias conjuntamente cujos benefícios não seriam normalmente cumulativos dentro das regras. O custo total desse combo é a soma dos PMs das magias +4 PMs. Ex.: você pode usar explosão + ataque mágico.

COMBO TÉCNICA: você pode utilizar duas técnicas de luta conjuntamente cujos benefícios não seriam normalmente cumulativos dentro das regras. O custo total desse combo é a soma dos PMs das técnicas +2 PMs. Ex.: você pode usar ataque forte + ataque preciso.

COMBO VANTAGEM: você pode utilizar duas vantagens conjuntamente cujos benefícios não seriam normalmente cumulativos dentro das regras. O custo total desse combo é a soma dos PMs das vantagens +2 PMs. Ex.: você pode usar ataque especial (PdF) + tiro carregável.

COMBO VERSÁTIL: você pode utilizar magias, técnicas de luta e vantagens conjuntamente cujos benefícios não seriam normalmente cumulativos dentro das regras. O combo envolve dois destes três poderes à sua escolha, mas não podem ser do mesmo tipo. O custo total do combo é a soma dos PMs, +3 PMs. Ex.: você pode usar ataque especial (PdF) + ataque mágico, mas não pode usar inferno de gelo + ataque mágico.

DEFESA SUPERIOR: você pode aumentar os bônus da característica (H ou A) de uma magia ou habilidade defensiva, elevando o nível dela. Na prática, você dobra os benefícios de uma destas características ou vantagem na rolagem da FD. Cada uso custa +2 PMs.

FORÇA APRIMORADA: por +2 PMs você pode incluir a característica Força na rolagem de FA de uma magia ou vantagem. O alcance do ataque passa a ser considerado "apenas corporal", mesmo que originalmente ela seja arremessável.

MOVIMENTO EXTRA: você pode realizar vários movimentos num mesmo turno, gastando 2 PMs para cada movimento extra.

PROJÉTIL APRIMORADO: por +3 PMs você pode incluir a característica PdF na rolagem de FA de uma magia ou vantagem. O alcance do ataque passa a ser considerado "longo", mesmo que este fosse originalmente baseado em alcance corporal.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

NOVAS VANTAGENS ÚNICAS

NINJA (2 A +4 PONTOS)

Sim, o ninja no universo de Naruto é considerado como uma vantagem única, e não como um kit. Isso se dá por dois motivos. Primeiro, o ninja nasce com um poder herdado, uma habilidade genética inerente ao seu cão de origem, algo imutável que é exclusivo do clã. Segundo, porquê os ninjas são humanos dotados de habilidades fantásticas e por poderem utilizar o chakra para executarem seus Ninjutsus, Genjutsus e Taijutsus. Assim, os personagens jogadores são obrigados a comprar esta vantagem na criação do personagem. Os benefícios da vantagem são:

HABILIDADES NINJAS: Todo ninja tem habilidades em comum, desde o caminhar sobre as águas, usando o chakra na sola dos pés, como algumas técnicas de luta corporal básicas. Em termos de regras, você recebe H+1, além de 1 ponto na vantagem Movimento Especial e 1 ponto em Técnica de Luta.

MEMBRO DE CLÃ: você tem uma Habilidade Herdada genética que é uma característica em comum aos membros do seu clã. Você recebe uma vantagem de um ponto, ou pode comprar uma vantagem por menos um ponto do seu custo total. Este último efeito não precisa ser comprado na criação de personagem. Ex.: o clã Uchiha tem como habilidade herdada o Sharingan, que pode ser representado como 1 ponto em Sentidos Especiais ligados aos olhos, em Reflexos de Combate, ou para comprar Memória Expandida por 1 ponto. O mestre estabelece do que se trata a herança e, uma vez estabelecida, todos os personagens do clã passam a tê-la inalteravelmente.

ESTIGMA: Além disto, todo clã tem alguma particularidade negativa marcante em comum (você ganha uma desvantagem de –1 ponto, sem receber pontos por ela), podendo ser algo físico, psicológico ou social. Por exemplo, um clã pode ser conhecido por ter deformidades no corpo, conferindo-lhe membros esqueléticos e maiores (monstruoso). Um clã pode ser conhecido especialmente por matar por prazer pessoas inocentes e por fazer experimentos com elas (má fama). Ou ainda, pode ser que o clã seja conhecido por possuir técnicas tão mórbidas e macabras, que prejudique permanentemente o psicológico do ninja (alguma insanidade). Assim como a Habilidade Herdada, esta desvantagem deve ser estabelecida pelo mestre para cada clã.

MENTOR: Todo ninja recebe um Mentor designado pelos líderes da sua vila. Adicionalmente, sua vila lhe confere um lar e segurança, mas também algumas obrigações quanto aos seus superiores.

NINJUTSU: Você recebe 1 ponto para comprar dois caminhos elementais da Escola Elemental (escolha 2 dos 5 tipos de jutsus elementais), ou pode comprar arcano por -1 ponto no total.

Com todas as características citadas acima, o custo total desta vantagem passa a ser de 4 pontos. No entanto, é possível diminuir o custo total, se você adquirir as desvantagens abaixo:

INABILIDADE A JUTSU (-1 OU -2 PONTOS): Você tem dificuldades em usar escolas mágicas (jutsus), seja por ser muito burro, ou pela sua natureza inapta em usar o chakra para executar Ninjutsus ou Genjutsu. Esta desvantagem tem dois níveis: Por -1 ponto, sempre que usar uma escola mágica, gastará o dobro dos PMs para lançar suas magias, além de não poder comprar a vantagem Elementalista. Por -2 pontos, você NÃO pode lançar nenhuma magia, e com isso, nenhum Ninjutsu ou Genjutsu. Ou seja, o poder "ninjutsu" concedido pela vantagem Ninja torna-se inútil, pois você não possui escolas mágicas.

JINCHUURIKI (+2 PONTOS)

Os Jinchuurikis são seres humanos que têm bestas com caudas (Bijuus) seladas dentro deles (literalmente significa "Poder do Sacrifício Humano"), ganhando poderes extraordinários. São temidos pela sociedade, que acredita que a personalidade da besta possa tomar conta da pessoa (comprovado com Gaara Sabaku e por Uzumaki Naruto). Deidara uma vez afirmou que "as vilas ninja nunca se esforçaram para recuperar os Jinchuuriki sequestrados".

Os únicos métodos conhecidos de selar um Bijuu são os Jutsus Genryuu Kyuu Fuujin da Akatsuki, o Bijuu Rouheki de Chiyo, e o Shiki Fuujin de Minato Namikaze (Yondaime Hokage, Pai de Naruto). Por isso cada vila ninja que possua um Bijju tenta controlá-lo. Vários vilarejos buscaram um Bijuu, como por exemplo a Vila Oculta da Areia, que selou o Ichibi Shukaku em várias de suas crianças, para assim torná-las uma arma de destruição em massa. Além dos Jinchuurikis, também existiram pessoas que podiam usar suas Kekkei Genkais para domar os Bijuus e controlá-los com maestria, como é o caso de Hashirama Senju e Madara Uchiha, os Jinchuurikis Yagura, Kiler Bee, e Naruto, que foram os únicos que conseguiram controlá-los totalmente com suas próprias forças. Esta vantagem única concede:

CURA ACELERADA: você regenera 1 PV por minuto (ou 1 PV a cada 10 turnos). Você pode comprar a vantagem Regeneração por 2 pontos.

LIBERAÇÃO DAS CAUDAS DE BIJUU: você pode comprar a vantagem Transformação de Batalha por -1 ponto.

PMS EXTRAS: um Jinchuuriki possui uma alta reserva de chakra dada pela bijuu que habita nele.

REJEIÇÃO: você recebe as desvantagens Segredo (Rejeição). Todos temem que você perca o controle.

ESPECIAL: Caso compre a vantagem Energia Extra, ela pode ser utilizada para recuperar PMs em vez de PVs, caso deseje. As regras e condições para ativar esta vantagem dessa forma seguem os mesmos padrões.

OBS.: Todo Jinchuuriki ainda é um Ninja para todos os efeitos. Então, além de comprar esta vantagem, ele deve comprar a vantagem única Ninja.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

BIJUU (APENAS NPCS)

Bijuus (Bestas com Caudas) são entidades do mangá e anime de Naruto. Eles são diferenciados pelo número de caudas que eles têm, que variam de um a dez. As Bestas com Caudas são formas de chakra vivas, por vezes referidas como "Bestas de Chakra". Devido ao seu grande poder, são úteis no campo de batalha. Muitas guerras já foram iniciadas contra, e por causa, destas criaturas. Durante a segunda fase do Mangá Naruto, a organização terrorista Akatsuki revela que pretende utilizar os Bijuus para acabar com todas as guerras, gerando uma arma de destruição em massa capaz de destruir um país num único golpe, assim todos que quisessem guerra se destruiriam mutuamente e após isso, a Akatsuki se fixaria como única organização ninja do Universo de Naruto. Porém seu verdadeiro objetivo final, segundo Tobi, é o de selar todos os Bijuus para recriar o Biju que deu origem a todos os outros, o Juubi (10 caudas), que seria selado em Madara Uchiha. Com esse poder ele usaria um poderoso genjutsu em todos os seres vivos do mundo através da Lua, controlando assim todos na Terra, levando ao fim as guerras e o ódio ninja.

Toda Bijuu é enorme e forte, pertencente a escala Kiodai. Todas elas possuem entre 25 a 30 pontos de personagens para comporem suas fichas, sendo no mínimo 5 em F, R e A. O mestre é livre para montá-las como quiser. Elas possuem Monstruoso, Modelo Especial e Procurado. Elas recebem gratuitamente a vantagem Terreno Predileto (Manual Tormenta Alpha dos Monstros, pag. 6) e um Poder Único para Monstros (Manual Tormenta Alpha, pag. 52). São estas as nove Bijuus: Ichibi (Shukaku), Nibi (Matatabi), Sanbi (Isobu), Yonbi (Son Goku), Gobi (Kokuou), Rokubi (Saiken), Nanabi/Shichibi (Choumei), Hachibi (Gyuki), Kyūbi (Kurama).

NOVOS KITS DE PERSONAGENS

ESPECIALISTA EM GENJUTSU

EXIGÊNCIAS: H1, R1; Escola Espírito.
FUNÇÃO: Atacante ou Baluarte.

Genjutsu (Literalmente "Técnicas Ilusórias") são técnicas empregadas do mesmo modo que o ninjutsu, requerendo chakra e selos de mão. Porém, a diferença primária entre ambos é que os efeitos do genjutsu são ilusórios; ao invés de atacar o corpo da vítima, como taijutsu ou ninjutsu, técnicas de genjutsu criam falsas sensações no sistema nervoso da vítima, alterando fluxo do chakra dela e, consequentemente, causando uma perturbação nos sentidos. O especialista em Genjutsu frequentemente cria imagens falsas, manipula a mente, ou promove ilusões que causem dor ou traumas (porque o corpo é induzido a acreditar que isso é dor). Elas não são usadas com tanta frequência como o ninjutsu, por não ferirem fisicamente o oponente, mas várias personagens fizeram delas mesmas muito conhecidas por sua grande proeza com genjutsu.

CONHECIMENTO EM GENJUTSU: você pode escolher três magias da escola Espírito e lançá-las pelo custo normal em PMs. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso possua a vantagem Elementalista (Espírito), os alvos sofrem um redutor de R-1 para resistir a estas magias escolhidas.

EXPERT EM GENJUTSU: Você pode lançar qualquer magia da escola Espírito sem a necessidade de fazer selos de mãos (menos as magias iniciais). Além disso, os alvos sofrem um redutor de R-1 para tentar resistir aos seus efeitos.

EVITAR GENJUTSU: você é muito difícil de ser pego em um genjutsu. Você pode tentar cancelar as magias da escola Espírito lançadas contra você ou em outros, com apenas um movimento, em vez de uma ação completa (você ainda precisa possuir meios para o cancelamento, como a magia cancelamento de magia). A tentativa pode ser feita mesmo após você ter falhado no teste de R para evita-la (nesse último caso, só é permitido uma tentativa).

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

ESPECIALISTA EM NINJUTSU

EXIGÊNCIAS: H1, F ou PdF 1; alguma Escola Elemental.
FUNÇÃO: Atacante ou Baluarte.

Ninjutsu (Literalmente "Técnicas Ninjas") se refere a quase toda técnica sobrenatural aplicada através de magia (Jutsus). Eles variam grandemente no propósito, desde o ninjutsu mais simples, sendo usados para tarefas como transformar o usuário ou desviar de ataques, como Ninjutsu mais complexos que manipulam o ambiente ou utilizam elementos, servindo a tarefas como curar os outros ou manipular transformações da natureza. Ninjutsu, na maioria do tempo, conta com chakra e selos de mão para ser eficiente. O especialista em Ninjutsu é um ninja que se especializou em manipular chakra para conjurar seus jutsus da maneira mais eficiente possível. Os tipos básicos de Ninjutsu são técnicas com elementos específicos (fogo, vento, trovão, terra ou água), os tipos avançados combinam dois ou três elementos básicos e criam um novo.

AFINIDADE COM O ELEMENTO: você possui uma afinidade poderosa com um dos cinco caminhos elementais básicos de chakra. Você recebe a vantagem Elementalista para seu elemento de afinidade em questão. Além disso, recebe gratuitamente uma magia desse elemento, à escolha do mestre.

DOMÍNIO DO ELEMENTO: Você dominou plenamente o seu elemento preferido, tornando-o expressivamente mais poderoso. Escolha apenas um dentre os cinco caminhos elementais básicos de chakra. Lançar jutsus com o elemento escolhido causa o mesmo efeito de dobro do dano concedido pela vantagem Especialista (Manual Tormenta Alpha da Magia, pag. 17), mas sem a desvantagem de sofrer o dobro do dano para o caminho oposto. Esse poder só pode ser comprado se você possuir "Afinidade com o elemento".

APERFEIÇOAR NINJUTSUS: você recebe a vantagem Metamagia (Manual Tormenta Alpha da Magia, pag. 18). Caso recompre essa vantagem, recebe dois poderes em vez de um.

CONHECIMENTO EM NINJUTSU: você pode escolher três magias elementais e lançá-las pelo custo normal em PMs, mesmo sem possuir as Escolas de Elementais das exigências dessas magias. Caso adquira as Escolas Elementais destas magias, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias.

ESPECIALISTA EM TAIJUTSU

EXIGÊNCIAS: H2, R2; Poder Oculto; Inabilidade a Jutsu I ou II.
FUNÇÃO: Atacante ou Tanque.

Taijutsu (Literalmente "Técnicas Corporais") é uma forma básica de técnicas que se refere a qualquer técnica que envolva artes marciais ou a otimização das habilidades humanas naturais. O taijutsu é executado ao acessar diretamente as energias físicas e mentais do usuário, contando com a resistência e força ganhas através do treinamento. O taijutsu tipicamente não requer muito chakra, apesar do chakra poder ser usado para fortificar suas técnicas, e dispensa selos de mão na maioria das vezes, além de ser muito mais rápido de usar do que ninjutsu ou genjutsu. O especialista em taijutsu é simplesmente um mestre do combate corpo-a-corpo. Técnicas de taijutsu são as escolhas corretas para aqueles que querem salvar tempo e chakra, ou para aqueles que contam com seus atributos físicos. Ele também pode ser usado unicamente em colaboração com ninjutsu para criar técnicas de nintaijutsu (Literalmente "Técnica Ninja Corporal").

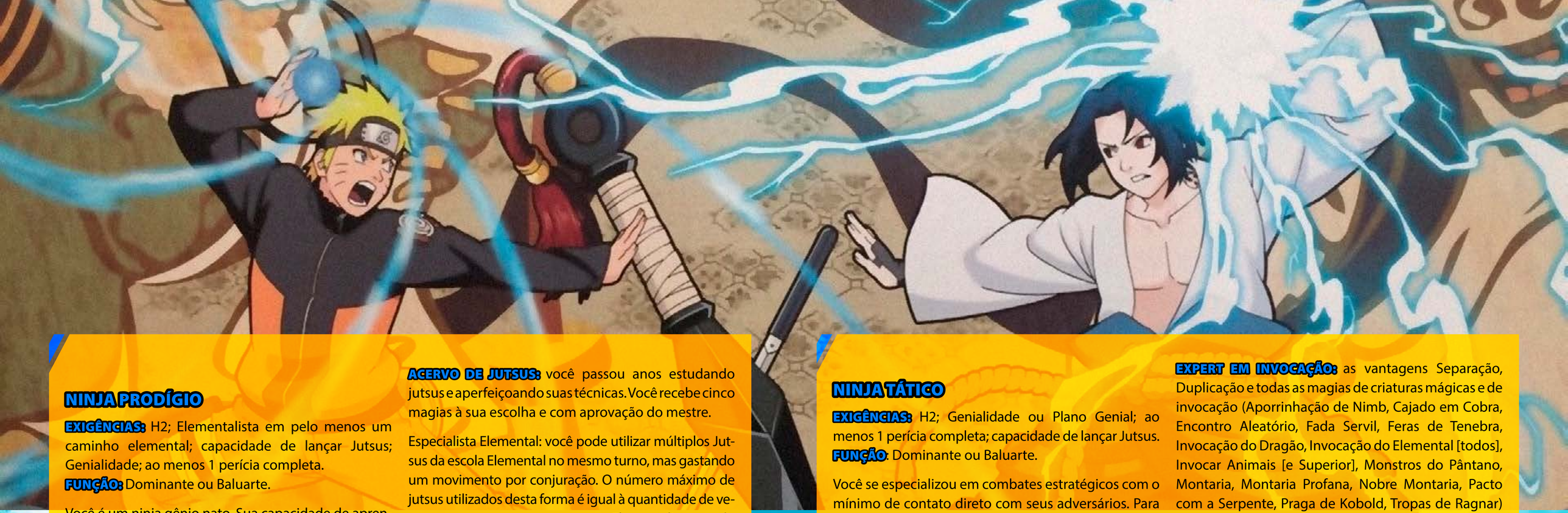
ABERTURA DOS PORTÕES DE CHAKRA: você pode usar temporariamente a vantagem Fortalecer (Mega City, pág. 43), mas apenas para as características Força e Habilidade, gastando 1 PV e 1 PM para cada aumento de +1 na característica escolhida (em vez de 2 PMs para cada +1). Caso compre a vantagem, você gasta apenas 1 PM ou 1 PV para cada aumento de +1, além de poder aumentar essas duas características ao mesmo tempo, se quiser.

ALÉM DO LIMITE: você pode usar a vantagem Poder Oculto (Manual 3D&T Alpha, pág. 37) gastando 1 PV para cada aumento de +2 nas características (em vez de 1 PM para cada +1). Todas as outras regras de Poder Oculto funcionam normalmente

DOMÍNIO DE TÉCNICAS DE LUTA: Todas as suas manobras de Técnica de Luta custam metade dos PMs para serem usadas (arredondado para cima).

LIBERAR O PODER: você leva apenas um turno para ativar o Poder Oculto, independentemente de quanto aumente suas características. Por exemplo, para aumentar sua Força em +2 e sua Armadura em +2, normalmente seriam necessários quatro turnos, mas você pode fazer isso em um. Usar Poder Oculto dessa forma consome PVs em vez de PMs. Além disso, no final do combate você rolará um teste de morte, mesmo que vença o combate.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171



NINJA PRODÍGIO

EXIGÊNCIAS: H2; Elementalista em pelo menos um caminho elemental; capacidade de lançar Jutsus; Genialidade; ao menos 1 perícia completa.
FUNÇÃO: Dominante ou Baluarte.

Você é um ninja gênio nato. Sua capacidade de aprender e se adaptar facilmente aos mais difíceis jutsus e situações de combate lhe conferem um uso mais eficiente de suas habilidades e poderes. Ninjas já são incríveis por natureza, com suas capacidades de manipular a realidade com o uso do chakra e mesmo um ninja de nível baixo seria uma criatura sobrenatural no mundo real. Mas mesmo no mundo shinobis, existem os ninjas prodígios - crianças que se demonstraram ainda mais especiais que o resto desde o começo de suas trajetórias, atingindo rankings altíssimos dentro da hierarquia das Vila Ocultas antes de completar a puberdade. Além da sua inteligência, os anos de estudos e aprendizado fizeram de você um excelente ninja estrategista que explora ao máximo seu próprio potencial.

ACERVO DE JUTSUS: você passou anos estudando jutsus e aperfeiçoando suas técnicas. Você recebe cinco magias à sua escolha e com aprovação do mestre.

Especialista Elemental: você pode utilizar múltiplos Jutsus da escola Elemental no mesmo turno, mas gastando um movimento por conjuração. O número máximo de jutsus utilizados desta forma é igual à quantidade de vezes em que comprar a vantagem Elementalista, sendo permitido apenas os jutsus pertencentes às escolas elementais escolhidas pela vantagem. Você só pode conjurar um jutsu de cada elemento por vez a cada turno.

ESTUDO INTENSIVO: sua dedicação aos estudos é recompensada com uma facilidade para o aprendizado de jutsus. Você paga 1 Ponto de Experiência a menos para aprender jutsus.

MANOBRA EXTRA: o Ninja Prodígio é extremamente estratégico em elaborar suas técnicas de taijutsu, sendo um gênio do combate físico. Ele recebe a vantagem Técnica de Luta (Mega City, pág. 62) e pode escolher uma manobra de combate extra sempre que recomprar a vantagem.

NINJA TÁTICO

EXIGÊNCIAS: H2; Genialidade ou Plano Genial; ao menos 1 perícia completa; capacidade de lançar Jutsus.
FUNÇÃO: Dominante ou Baluarte.

Você se especializou em combates estratégicos com o mínimo de contato direto com seus adversários. Para você vencer uma batalha, geralmente não é necessário a troca de golpes poderosos e muito menos que chamem a atenção. Ao contrário, você dispõe de planos previamente elaborados e do uso de técnicas, jutsus e equipamentos que possam "lutar por você" sem a necessidade de se expor no combate físico. Seja através de marionetes, aliados, clones, criaturas de chakra, sua sombra, animais, invocações ou mesmo de cadáveres, você preza por neutralizar seus adversários com o mínimo de combate direto.

EXPERT EM ESTRATÉGIA: Apenas para quem possuir a vantagem Plano Genial. Caso passe no teste exigido desta vantagem, você pode recebe o dobro dos bônus concedidos.

EXPERT EM INVOCAÇÃO: as vantagens Separação, Duplicação e todas as magias de criaturas mágicas e de invocação (Aporrinhação de Nimb, Cajado em Cobra, Encontro Aleatório, Fada Servil, Feras de Tenebra, Invocação do Dragão, Invocação do Elemental [todos], Invocar Animais [e Superior], Monstros do Pântano, Montaria, Montaria Profana, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobold, Tropas de Ragnar) custam metade dos PMs para serem conjuradas. Você ainda precisa adquiri-las pelos meios normais.

COMBATE TÁTICO: Todas suas magias e vantagens que não envolvam um combate direto (rolagem de FA ou FD) custam 1 PM a menos no seu custo final, ou, no caso de magias ou vantagens que exigirem um teste de R, você pode trocar esse benefício por um redutor de -1 no teste do alvo.

O MELHOR NO QUE FAÇO: Escolha uma perícia preferida: gastando 1 PM, o ninja tático é automaticamente bem-sucedido em um teste envolvendo esta perícia. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual à sua H. Você ainda pode recomprar esse poder para outras perícias que possua.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

NOVOS SUPERKITS DE PERSONAGENS

SUPERKIT: MEMBRO DA AKATSUKI

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; Nukenin; Patrono (Akatsuki).
FUNÇÃO: Qualquer.

Akatsuki é a organização de mercenários e vilões do mundo de Naruto. O grupo é formado por shinobis renegados que trabalham como mercenários em missões secretas para alguns países ninja. Além disso, eles possuem um objetivo próprio, que é revelado mais adiante, de capturar todos os Jinchuuriki para extrair deles as Bestas de Cauda. Eles eram vistos pelos países como uma organização extremamente perigosa e misteriosa. Os ninjas renegados mais poderosos de cada nação acabaram cruzando com a Akatsuki em algum momento e, mesmo trabalhando nas sombras pra alguns contratantes de alto escalão, poucos conheciam os ideais do grupo no início. No entanto, a Akatsuki passou por versões bem distintas. Na primeira delas, o grupo era formado por ninjas que trabalhavam para melhorar a vida das cidades atingidas por guerras shinobi - especialmente a Terceira Guerra Mundial Ninja. Já a última versão do grupo, visava começar mais uma guerra entre as nações. Portanto, Akatsuki é um nome que engloba vários significados e objetivos.

ALÉM DO LIMITE: Um Akatsuki é, sem dúvidas, alguém poderoso que pode conjurar jutsus que extrapolam o convencional. Uma vez por combate você pode usar a vantagem Magia Extrema por turnos iguais a sua R. Se já a possui, os custos em PMs para o uso da vantagem serão reduzidos à metade.

CARACTERÍSTICA LENDÁRIA: você é particularmente excelente em um atributo ou estilo de combate. Escolha uma entre as 5 características. Por 10 PMs, você ganha um bônus de +5 nessa característica até o fim do combate. Opcionalmente, em vez do bônus, você pode causar dano normal contra um adversário que pertença a uma escala acima da sua (caso a característica seja F ou PdF), ou se defender dele normalmente (caso seja A, R ou H).

Jutsus Proibidos: um membro da Akatsuki geralmente é um ninja que detém conhecimentos raros sobre jutsus proibidos tão poderosos, que tornam os seus usuários temidos e famosos simplesmente por conhecer tais técnicas. Escolha 3 jutsus nível A ou S ao comprar esse poder.

UM JUTSU NA MANGA: Mesmo quando aparenta estar encurralado ou sem chakra, você possui um jutsu estratégico e poderoso como arma escondida. Uma vez por combate escolha uma magia ou vantagem que conheça para usá-la desta forma. Esta magia ou vantagem é realizada com um movimento, não precisa de selos para ser conjurada e não custa PMs (se for uma magia de duração permanente, custa metade dos PMs). Esse poder pode ser usado também no turno do adversário.

TORNANDO-SE UM MEMBRO DA AKATSUKI: Você precisa ter feito um grave feito criminoso contra a sua vila de origem, tornando-se um Nukenin. Além disso, seu nome deve ser reconhecido entre diferentes países como um dos mais perigosos ninjas desertores, acumulando diversos feitos em eventos distintos, ou apenas um, mas extremamente grave (como matar todo o seu clã).

SUPERKIT: NINJA EXÓTICO

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; H3, R3; Jutsu Nato.
FUNÇÃO: Atacante ou Tanque.

Você é um shinobi único! Não no sentido metafísico da palavra, mas devido a uma série de fatores e poderes que tornam você um ninja atípico, singular em determinadas habilidades. Ao treinar por anos com afinco seus principais atributos e poderes pouco ortodoxos, você desenvolveu um estilo próprio e particular, tornando-se um mestre excepcional no que faz, provavelmente o melhor do mundo ninja naquilo que se propõe. Seja por conta de ser o ninja mais rápido, com a maior força física, com os jutsus de maior destruição, um mestre de um estilo de combate excêntrico, ou mesmo o usuário de uma kekkei genkai rara, uma coisa é certa; você sempre vai procurar se aprimorar cada vez mais que melhor sabe fazer.

COMBATE DINÂMICO: Você é muito poderoso aperfeiçoar seu taijutu e ninjutsu voltados ao combate direto. Você recebe a vantagem Técnica de Luta (Manual Mega City, pág. 62) e pode escolher uma manobra de combate extra sempre que recomprar a vantagem. Além disso, sempre que comprar 1 ponto em Ataque Especial, recebe 1 ponto extra para investir nesta vantagem.

DOMÍNIO DO CORPO: você não é o melhor no que faz à toa. Você consegue potencializar ainda mais o seu principal atributo em situações extremas. Sempre que achar oportuno, você pode gastar um turno inteiro e sacrificar temporariamente uma característica qualquer (zere ela) para transferir metade da sua pontuação (arredondado pra baixo) à sua característica principal. Esse poder dura turnos iguais a sua H, podendo repetir o processo novamente.

JUTSUS SUPREMOS: você possui técnicas únicas e extremamente poderosas que desenvolveu ao longo dos anos para usá-las em situações de extrema emergência. Sempre que quiser, você pode subir a escala de poder em um nível de sua F, PdF ou A (escolha um) durante um turno inteiro. Esse poder pode ser usado até mesmo no turno do adversário. Usar essa habilidade requer muito esforço do seu corpo e de chakra, custando 5 PVs e 5PMs por uso.

MEU ESTILO É ARTE: Você possui um jutsu preferido que geralmente as pessoas lhe reconhecem por ele, como uma marca registrada. Escolha uma magia que possua, ou compre um Jutsu Nato para dobrar todos os efeitos dele (Dano ou defesa dobrados no caso de rolagem de FA ou FD ou redutores dobrados no caso do jutsu exigir testes aos alvos).

NINJUTSU VERSÁTIL: você é extremamente habilidoso em criar, aprimorar e modificar os efeitos e limitações dos seus próprios jutsus. Você recebe duas Metamagias à sua escolha e mais 2 a cada vez que recomprar esse poder.

TORNANDO-SE UM NINJA EXÓTICO: você precisa encontrar um adversário de escala Sugoi com poderes ou atributos semelhantes à sua principal habilidade e derrotá-lo em combate, provando ser superior na sua característica mais marcante. Além disso, a sua característica principal (escolha uma das 5) sempre deve ser no mínimo 2 pontos superior às demais características. Assim, para poder adquirir F4, por exemplo, o Ninja Exótico cuja característica principal é a H, deve ter no mínimo H6.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

SUPERKIT: PORTADOR DO MANGEKYOU SHARINGAN

EXIGÊNCIAS: Escala Sugoi ou superior; H3, R3; Sharingan (Órgão Especial I ou II); Mangekyou Sharingan (veja abaixo)
FUNÇÃO: Baluarte ou Dominante.

O Mangekyou Sharingan (Olho Copiador Giratório Caleidoscópico) é uma forma avançada do Sharingan, sendo ativado por poucos membros do clã Uchiha (e também por Kakashi Hatake, que teve o Sharingan de seu amigo Uchiha transplantado nele). Ele é despertado através do trauma experimentado a partir da morte de uma pessoa muito próxima do usuário do Sharingan. Com o usuário normalmente tendo que assistir ou experimentar isso em primeira mão, ao longo da história, vários Uchiha mataram as pessoas mais próximas a eles, a fim de agilizar este processo. O Mangekyou Sharingan dá acesso a um poder aprimorado para as habilidades genéricas do Sharingan do usuário e cada olho também pode despertar diferentes técnicas poderosas.

MANGEKYOU SHARINGAN (0 PONTOS): após despertar o Mangekyou Sharingan, o uso contínuo dessa habilidade leva a cegueira, além de causar dores extremas nos olhos e corpo. Ao adquiri esse poder, você poderá comprar os poderes deste kit. Em contra partida, sempre que usar esses poderes, perderá 1 PV no processo. Adicionalmente, se seus PMs zerarem usando esses poderes, ficará cego de um dos olhos.

MANGEKYOU SHARINGAN ETERNO (0 PONTOS): Esse poder só pode ser obtido ao transplantar o Mangekyou Sharingan de um Uchiha com fortes laços de sangue com o destinatário. Ao fazê-lo, ambos os modelos se fundem e o possuidor pode fazer o uso contínuo do Mangekyou Sharingan sem deteriorar a visão. Com isso, cancelam-se os efeitos colaterais descrito neste poder.

JUTSUS MANGEKYOU: Você recebe duas dentre as seguintes magias; Amaterasu (Brilho Explosivo), Tsukuyomi (Mundo dos Sonhos), Susano'o (Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema), Kagutsuchi (Toque de Energia: Calor/Fogo), Kamui (Teleportação e A Teleportação Aprimorada de Vectorius) ou Kotoamatsukami (Contingência). Você pode comprar esse poder mais vezes.

IZANAGI: um dos supremos doujutsus do clã Uchiha. Você recebe a magia Desejo e pode lança-la sem a vantagem Clericato.

IZANAMI: um dos supremos doujutsus do clã Uchiha. Você recebe a magia Permanência.

SUSANO'O PERFEITO: Você precisa ter o Susano'o com o poder "Jutsus Mangekyou" para comprar esse poder. Você recebe a magia Megalon Supremo, mas só pode usar nas suas criaturas mágicas. Mas diferente da descrição da magia, você pode usá-la sempre que quiser nas suas criaturas e tem total controle sobre o alvo da magia, como se ele fosse um Aliado Gigante.

TORNANDO-SE UM PORTADOR DO MANGEKYOU SHARINGAN: Para obter o Mangekyou Sharingan, é preciso sentir a emoção forte de perder um amigo ou familiar extremamente importante pra você, vendo-os morrer ou meramente matá-los com as próprias mãos. Em termos de regras, esta (s) pessoa (as) precisa ser um Aliado, Patrono, Protegido Indefeso ou Mentor comprando como vantagem.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

FICHAS DE PERSONAGENS

As fichas dos personagens aqui apresentados correspondem à primeira metade do anime, compreendendo as lutas contra os primeiros membros da Akatsuki. Sakura enfrentou Sasori, Sasuke enfrentou Deidara e Itachi e por fim, Naruto enfrentou Hidan e Kakuzu.

SAKURA HARUNO, 30s

F5 H3 R4 A2 PdF1
20 PVs, 30 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Perfuração (PdF).

KITS: Especialista em Ninjutsu (aperfeiçoar ninjutsus).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja (Habilidade Herdada: R+1; Estigma: pacifista - auto defesa).

VANTAGENS: Ataque Especial (Força; Poderoso), Elementalista (Terra), Energia Extra I, Mentor, Metamagia (Acelerar Magia, Magia sem Selos, Magia Máxima), Movimento Especial (Andar na Água, Constância, Escalar), Magia Branca, Magia Elemental (Água, Terra), PMs Extras, Técnica de Luta X1 (Bloqueio, Ataque Preciso), Técnica de Luta Superior x1 (Ataque Superior, Combo Versátil).

DESVANTAGENS: Código de Honra (Herói, Redenção).

PERÍCIAS: Crime, Medicina.

JUTSUS CONHECIDAS (20 PEX GASTOS): Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema (Kuchiyose no Jutsu), Recuperação Natural (Jutsus De Cura), Reflexos (Clones Ilusórios), Soco de Arsenal, Transporte (Ataque Surfador), Alterar-se (Henge no Jutsu).

COMBOS CONHECIDOS: Diversas variações contendo Ataque Especial (Força; Poderoso), Aumento de Dano, Soco de Arsenal, Combo Versátil, Ataque Superior, Ataque Preciso e Magia Máxima (Punho Adamantino, Impacto da Flor de Cerejeira e Soco 100% Único).

NARUTO UZUMAKI, 37s

F3 H4 R5 A3 PdF3
25 PVs, 63 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Sônico (PdF).

KITS: Especialista em Ninjutsu (Afinidade com o Elemento: Ar, Domínio do Elemento).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Jinchuuriki; (Habilidade Herdada: Uzumaki - PMs Extras; Estigma: Má Fama - Jinchuuriki da Kuybi).

VANTAGENS: Ataque Especial (F; Perigoso, Dano Gigante), Elementalista (Ar), Energia Extra I, Equilíbrio de Energias, Jutsu Nato (Bola de Vento), Mentor, Magia Elemental (Ar e Terra), Movimento Especial (Andar Sobre a Água, Constância, Escalar), Objetivo (se tornar Hokage), Patrono (Konohagakure), PMs Extras x2, Separação, Técnica De Luta x1 (Ataque Forte, Bloqueio), Técnica de Luta Superior x1 (Ataque Superior, Combo Versátil), Transformação de Batalha 2 (F+2, H+2, A+2, Monstruoso, Fúria).

DESVANTAGENS: Cabeça de Vento, Código de Honra (Herói, Redenção, Ninja), Rejeição (Jinchuuriki).

PERÍCIAS: Sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX): Alterar-Se (Henge no Jutsu), Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema (Kuchiyose No Jutsu), Bola de Vento (Rasengan).

COMBOS CONHECIDOS: Bola de Vento + Aumento de Dano (Rasengan). Ataque Especial (F; Perigoso, Dano Gigante) + Bola de Vento + Aumento de Dano (Rasenshurike). Ataque Superior + Bola de Vento + Aumento de Dano (Oodama Rasengan).

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

SASUKE, 413

F3 H6 R4 A3 PdF2
20 PVs, 30 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Sônico (PdF).

KITS: Especialista em Genjutsu (Conhecimento em Genjutsu, Expert em Genjutsu, Evitar Genjutsu), Especialista em Ninjutsu (Afinidade com o Elemento: Raio, Aperfeiçoar Ninjutsu)

VANTAGEM ÚNICA: Ninja (Habilidade Herdada: Reflexos de Combate - Sharingan] Estigma: Órgão Especial I - Sharingan)

VANTAGENS: Ataque Especial (PdF; Dano Gigante), Elementalista (Raio e Fogo), Genialidade, Mentor, Magia Elemental (Espírito, Raio, Fogo), Memória Expandida, Mentor, Movimento Especial (Andar Sobre a Água, Constância, Escalar), Objetivo (se vingar de Itachi), PMs Extras, Técnica de Luta x1 (Desvio Acrobático, Bloqueio), Técnica de Luta Superior x1 (Ataque Superior, Combo Versátil), Transformação de Batalha 2 (Selo Amaldiçoado; F+1, H+1, A+1, Voo, Monstruoso);

DESVANTAGENS: Procurado (Nukenin), Má Fama, Maldição (perseguido pelo selo de Orochimaru)

PERÍCIAS: Crime, Sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX): Enxame de Trovões (Chidori), Armadura Elétrica, Explosão e Bola De Fogo (Gōkakyū No Jutsu), Desmaio, Fascinação, Sono, Ilusão, Ilusão Avançada (Sharingan), Alterar-se (Henge no Jutsu), Magias Iniciais, Dentre Outros.

COMBOS CONHECIDOS: Enxame de Trovões + Aumento de Dano + Ataque Superior (Chidori). Ataque Especial (PdF; Dano Gigante) + Explosão ou Bola de Fogo + Aumento de Dano (Kirin).

DEIDARA, 385

F1 H5 R4 A2 PdF7
20 PVs, 50 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F E Pdf), Explosão (Pdf).

KITS: Especialista em Ninjutsu (Afinidade com o Elemento, Domínio do Elemento, Aperfeiçoar Ninjutsus, Conhecimento em Ninjutsu).

SUPERKITS: Membro da Akatsuki (Além do Limite, Um Jutsu na Manga), Ninja Exótico (Meu Estilo é Arte).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja (Habilidade Herdada: Perícia Artes Por -1 Ponto; Estigma: Insano Megalomaníaco).

VANTAGENS: Ataque Especial (PdF; Amplo, Teleguiado), Elementalista (Terra), Magia Elemental (Terra, Fogo), Metamagia (Atrasar Magia), Movimento Especial (Andar na Água, Constância, Escalar), Jutsu Nato (Explosão), PMs Extras x3, Técnica de Luta x1 (Bloqueio, Desvio Acrobático), Técnica de Luta Superior x1 (Combo Versátil, Movimento Extra).

DESVANTAGENS: Insano Megalomaníaco, Má Fama, Munição Limitada, Procurado (Nukenin); Perícias: Artes, Crime.

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): Explosão, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema, Magias Iniciais, Dentre Outros.

ESTRATÉGIAS: Deidara luta a longa distância, atacando com suas explosões poderosas e montado em suas criaturas aladas feitas de argila, também utilizadas para atacar e atrapalhar seus alvos. Como ataque mais perigoso, ele pode combar a magia explosão com ataque especial e os poderes dos superkits.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

SASORI, 38S

F3 H4 R3 A5 PdF4
15 PVs, 45 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Calor/Fogo (PdF).

KITS: Especialista em Ninjutsu (Aperfeiçoar Ninjutsus, Conhecimento em Ninjutsu), Ninja Tático (Expert em Invocação).

SUPERKITS: Membro da Akatsuki (Além do Limite, Jutsus Proibidos, Um Jutsu Na Manga).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Cyborg (Cérebro Orgânico); Habilidade Herdada: Aliado (Marionete); Estigma: Má Fama.

VANTAGENS: Aliado 1 (Hiruko), Aliado 2 (Terceiro Kazegake), Arma Especial (F+1, Venenosa, Veloz), Elementalista (Terra), Energia Extra II, Mentor, Membros Elásticos, Metamagia (Magia sem Selos), Movimento Especial (Andar na Água, Constância, Escalar), Magia Elemental (Os 5 Elementos), PMs Extras x3, Técnica de Luta x1 (Ataque Debilitante, Ataque Surpreendente, Ataque Violento, Bloqueio).

DESVANTAGENS: Insano (Compulsivo), Má Fama, Procurado (Nukenin); Perícias: Crime, Máquinas.

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): Tropas De Ragnar, Ferrões Venenosos, Magias Iniciais, Dentre Outras.

ESTRATÉGIAS: Sasori prefere não entrar em combate direto, usando suas marionetes para atacar os alvos. Ele sempre está dentro da marionete Hikuro, "pilotando" por dentro. Quando ela se quebra, ele se revela e então usa a marionete do terceiro Kazekage, que possui uma kekkei genkai que manipula ferro. Por fim, ele pode usar a magia Tropas de Ragnar (representando 100 marionetes) junto com os poderes do superkit.

HIRUKO (MARIONETE), 28S

F4 H0 R4 A6 PdF5
20 PVs, 20 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Perfuração (PdF).

KITS: Máquina de Batalha (Incorporar Arma, Sangue de Ferro).

VANTAGEM ÚNICA: Mecha.

VANTAGENS: Aliado (Sasori), Arma Especial (F+1, Venenosa, Veloz), Implemento de Ferrões Venenosos, Membros Elásticos, Membros Extras x1, Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS: Inculto, Monstruoso, Modelo Especial.

TERCEIRO KAZEGAKE (MARIONETE), 38S

F4 H0 R4 A4 PdF4
20 PVs, 20 PMs

TIPOS DE DANO: Perfuração (F e PdF).

KITS: Elementalista Secundário (Elementalista Secundário); Raça: Meio-Golem.

VANTAGENS: Aliado (Sasori), Arma Especial (F+1, Venenosa, Veloz), Ataque Especial (PdF II; Perigoso, Área), Caminho Secundário (Terra e Fogo [Ferro]), Elementalista (Terra), Magia Negra, Membros Elásticos, Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS: Inculto, Monstruoso.

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): Ferrões Venenosos, Explosão de Sszzaas, Magias Iniciais, Dentre outros.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

HIDAN, 373

F3 H5 R5 A3 PdF1
106 PVs, 25 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Perfuração (PdF).

KITS: Bruxo (Maldição Aprimorada).

SUPERKITS: Membro da Akatsuki (Característica Lendária [R], Jutsus Proibidos).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja (Habilidade Herdada: R+1; Estigma: Sanguinário).

VANTAGENS: Alquimista, Arma Especial (F+1, Retornável, Veloz), Clericato, Duro de Matar, Energia Extra II, Imortal II, Magia Elemental (Terra, Ar), Magia Negra, Movimento Especial (Andar na Água, Constância, Escalar), Patrono (Akatsuki), PVs Extras x 5, Técnica de Luta x1 (Ataque Violento, Bloqueio), Vigoroso.

DESVANTAGENS: Dependência (Matar e Oferecer Sacrifícios para o Deus Jashin), Procurado (Nukenin), Restrição de Poder (só pode conjurar jutsus da escola negra através da vantagem alquimista), Sanguinário.

PERÍCIAS: Crime.

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): Maldição Das Trevas, Magias Iniciais, Dentre Outros.

ESTRATÉGIAS: A principal habilidade de Hidan é usar a magia maldição das trevas em conjunto com o poder de kit maldição aprimorada, ao beber um pouco do sangue de seu alvo. Ele amaldiçoa a vítima para que todo o dano que por ventura sofrer, a vítima sofra o mesmo.

KAKUZU, 373

F4 H4 R6 A4 PdF3
308 PVs, 50 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Perfuração (PdF).

Kits: Especialista em Ninjutsu (Afinidade com o Elemento, Aperfeiçoar Ninjutsus, Conhecimento em Ninjutsu).

SUPERKITS: Membro da Akatsuki (Jutsus Proibidos, Um Jutsu na Manga), Ninja Exótico (Domínio do Corpo, Meu Estilo é Arte [Criatura Mágica Suprema; Dobro dos Bônus]).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja (Habilidade Herdada: R+1; Estigma: Má Fama).

VANTAGENS: Adaptador, Elementalista (Terra), Duro de Matar, Medicina de Combate, Membros Elásticos, Metamagia (Substituir Elemento), Magia Elemental (todos os 5 Elementos), Movimento Especial (Andar na Água, Constância, Escalar), Patrono (Akatsuki), PMs Extras x2, Técnica de Luta x1 (Bloqueio, Desvio Acrobático), Jutsu Nato (Permanência).

DESVANTAGENS: Má Fama, Procurado (Nukenin), Restrição de Poder (só pode usar permanência em criatura mágica suprema).

PERÍCIAS: Crime.

JUTSUS CONHECIDOS (10 PEX): Clone, Invocação Do Elemental, Invocação Do Elemental Superior, Invocação Do Elemental Supremo, Magias Iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Kakuzu sempre possui magia permanência previamente aplicada nas suas criaturas elementais, cada uma especializada em um elemento de chakra. Além disso, ele usa a magia clone para garantir ao morrer, possa retornar imediatamente à vida, ressurgindo em uma das suas criaturas elementais. Como cartada final, ele usa os poderes dos superkits domínio do corpo e um jutsu na manga para ampliar seus poderes.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

Itachi Uchiha, GOS

F3 H6 R4 A1 PdF5
20 PVs, 60 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Calor/fogo (PdF).

KITS: Especialista em Genjutsu (Conhecimento em Genjutsu, Expert em Genjutsu, Evitar Genjutsu), Ninja Prodígio (Acervo de Jutsus, Especialista Elemental).

SUPERKITS: Membro da Akatsuki (Característica Lendária, Jutsus Proibidos, Um Jutsu na Manga), Portador do Mangekyou Sharingan (Jutsus Mangekyou [Amaterasu, Tsukuyomi, Susano'o, Kotoamatsukami], Izanami, Izanagi, Susano'o Perfeito).

VANTAGEM ÚNICA: Ninja (Nukenin); Habilidade Herdada: Uchiha: Reflexos de Combate; Estigma: Órgão Especial I (Sharingan).

VANTAGENS: Aceleração, Arcano, Elementalista (Fogo, Espírito), Genialidade, Magia Irresistível 3, Memória Expandida, Metamagia (Magia Habilidosa), Movimento Especial (Andar na Água, Constância, Sem Rastros), Patrono (Akatsuki), PMs Extras x4, Reflexos de Combate, Técnicas de Luta (Ataque Forte, Desvio Acrobático), Técnicas de Luta Superior x1 (Combo Jutsu, Combo Versátil), Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS: Código de Honra do Ninja, Má Fama (Akatsuki), Procurado (Nukenin), Órgão Especial I, Protegido Indefeso (Sasuke), Maldição (itachi possui uma doença não revelado no anime, que prejudica sua saúde sempre que usa os poderes do Mangekyou).

PERÍCIAS: Crime, Manipulação, Sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): Armadura Espiritual (Sharingan), Contingência (Kotoamatsukami), Detectar Magia (Nujinko no Jutsu), Bola de Fogo (Jutsus de Fogo), Brilho Explosivo e Baforada (Amateratsu), Contra Ataque Mental (Sharingan), Desejo (Izanagui), Ilusão Superior, (Sharingan), Invocação do Elemental Supremo (Susano'o e Kuchiyose no Jutsu), Paralisia (Sharingan), Explosão (Gōkakyū No Jutsu), Megalon Supremo (Susano'o Perfeito), Mundo dos Sonhos (Mangekyou), Sentidos Especiais (Sharingan), Transporte, Transformação (Henge no Jutsu, Karasu Bunshin no Jutsu), Telepatia (Sharingan), Permanência (Izanami) e Diversos Combos Possíveis Envolvendo "Combo Jutsu" E "Combo Versátil".

ESTRATÉGIAS: Itachi pode ganhar facilmente qualquer luta apenas com genjutsus (magias da escola espírito). Se optar por entrar em combate, pode usar os poderes do superkit em suas mais diversas variações. Para combate usa principalmente megalon supremo (susano'o perfeito) em conjunto com o poder uma carta na manga. Se quiser um ataque mais destrutivo e finalizador, pode aplicar o combo amaterasu (brilho explosivo + baforada).

Na próxima edição...

Pensou que acabou? Na próxima edição da Tokyo Defender, você não pode perder a continuação desta matéria, que incluirá:

NOVOS SUPERKITS: Controlador do Chakra de Bijuu, Deus do Taijutsu, Especilista em Kinjutsu, Herdeiro da Guerra, Kage, Ninja Lendário, Portador do Rinnegan, Sennin (Usuário do Modo Sábio).

SUPERKITS EXCLUSIVOS PARA NPCS: Jinchuuriki das Dez Caudas, Usuário do Modo Rikudou.

FICHAS DE PERSONAGENS:

Os 5 Kages.

Os 3 Sennins Lendários (Jiraya, Tsunade e Orochimaru).

Kakashi e Gai.

Os demais membros da Akatsuki.

Os mega vilões, Obito Uchiha, Madara Uchiha e a Deusa Kaguya Otsutsuki.

MAIKO "MYKING" DANTAS.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

NOVAS REGRAS

MESTRANDO PARA GRANDES GRUPOS

Para nós que jogamos RPG, invariavelmente chega aquela oportunidade de apresentar nosso tão amado hobby para pessoas que apenas ouviram falar nisso – às vezes por conceitos conflitantes como board games, trading card games, MMORPGs... Ou mesmo porque ouviram "por aí" que o jogo está ligado a coisas ruins e tal (para os mais jovens, parece impensável cenas de pais jogando fora livros e tratando filhos como viciados em drogas, mas para os jovens da década de 90, isso não era tão raro).

Certa vez, essa oportunidade chegou para mim, quando a escola onde eu costumava lecionar inglês criou um evento para lançar o livro "A Árvore de Strangeville" de Camilla Sá, e o livro de minha coautoria "Trevas: Campanha Épica". Para marcar o evento, a coordenadora da escola me solicitou que mestrasse uma sessão de RPG com os interessados. E aí veio a surpresa: havia em torno de 20 interessados!

O evento durava apenas algumas horas e ia acontecer em um espaço de aproximadamente 50m2 e nenhuma mesa, apenas cadeiras com apoio para caderno e pufes. Entre os interessados, havia uma faixa etária que ia de crianças de aproximadamente 9 ou 10 anos até adultos jovens de trinta e poucos anos, homens e mulheres, estudantes e trabalhadores de tudo quanto era possibilidade, unidos apenas por dois detalhes: eram alunos ou amigos de alunos da escola, e queriam saber como funcionava o tal RPG.

O jogo precisava ser rápido para explicar o mínimo de regras possível, dar a oportunidade de cada um entender o que era uma ficha de personagem, e poderem interagir com o jogo para entenderem a razão de haver regras e testes, além da interpretação de papéis.

Na época, eu improvisei algumas regras para ajudar na fluidez da aventura narrada para 20 pessoas simultaneamente. No entanto, o sistema 3D&T poderia ter sido usado com uma quantidade mínima de ajustes para que os jogadores pudessem se divertir sem se perderem em regras sem relevância para uma rápida aventura introdutória.

AJUSTE 1: ARQUÉTIPOS COMPARTILHADOS (JOGANDO EM EQUIPE)

Se na sua mesa de 3 a 8 jogadores a hora de montar a ficha de personagem já é um caos para cada um que precisa pensar em seus Kits, Raças e detalhes que os tornem únicos, imagine ajudar 20 indivíduos totalmente iniciantes na "arte" de criar um personagem...! Para solucionar o primeiro problema que poderia ter afastado de vez o RPG da vida dessas pessoas, o que fiz foi criar quatro fichas prontas, cada uma bem diferente da outra e complementar ao que seria um grupo coeso de trabalho em equipe. Sim, apenas quatro fichas. Isso significa que eu agrupei os 20 jogadores em quatro grupos de cinco jogadores cada. As fichas não representavam indivíduos, mas sim GRUPOS de personagens.

No cenário que eu usei, o plot era muito semelhante a uma batalha contra uma invasão alienígena à la Independence Day, e havia quatro fichas: Soldado, Espião, Cientista e Astronauta. Minha solução foi embaralhar as fichas (havia cinco de cada, obviamente) e permitir que todos pegassem fichas aleatórias antes do jogo para formarem seus grupos. Alguns jogadores tinham uma afinidade maior com outra ficha que não era a deles, e alguns jogadores trocaram fichas para que todos se sentissem à vontade em sua primeira aventura.

Aí estava o primeiro segredo da partida com tantos jogadores: eles precisavam estar à vontade com a fi-

Licenciado para Matheus Santana, mat.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

cha que tinham, e entender que o que tinham em mãos era um indivíduo que era parte de um grupo de aventureiros iguais a ele, que tomariam decisões em conjunto.

Segundo a lenda, o RPG surgiu dos board games quando jogadores do jogo de miniaturas Chainmail, ao perderem suas unidades de "soldados", alegaram ao defensor da fortaleza invadida que, apesar das grandes divisões militares terem sido vencidas, um pequeno grupo de sobreviventes foi bem-sucedido e conseguiram penetrar a fortaleza. Neste momento, o defensor da fortaleza apenas disse "Então preparem-se para jogarmos na próxima semana apenas com seus sobreviventes dentro da minha fortaleza". Pelo que dizem, este defensor da fortaleza seria ninguém menos que Gary Gygax, um dos criadores do revolucionário Dungeons & Dragons, e estaria aceitando o desafio dos jogadores de Chaimail já imaginando uma aventura em que cada um dos jogadores seria apenas um único indivíduo dentro da dungeon, em vez de uma unidade militar. Bem, de certa forma, sem querer eu voltei às origens do RPG e transformei vários jogadores em grupos para "invadirem uma fortaleza".

O interessante foi poder observar como cada grupo de Arquétipos (como vou chamar cada ficha de personagem) foi "gerido" por seus membros: em um grupo, haviam rápidas deliberações; em outro, cada jogador tinha total autonomia de decisão pelo Arquétipo em rodadas alternadas. O importante foi manter todos interessados, respeitados e reconhecidos, e acredito que esse foi um papel importante que eu assumi como Mestre nessa ocasião.

Sendo assim, acredito que um cenário para envolver tantos jogadores inexperientes deva ser algo simples e épico: uma guerra pela independência/sobrevivência me parece a melhor solução. Além disso, nada de personagens com background complexo ou regras complexas para acessar: na minha sessão, havia Soldados, Espiões e Astronautas sem nada realmente complicado sobre eles, enquanto apenas os Cientistas tinham um nível mínimo de complexidade pela capacidade de lidarem com engenharia, biologia e química (que eu explico mais abaixo). Para um cenário de fantasia medieval como Tormenta, por exemplo, o ideal é manter nos Kits Arqueiro, Artista Marcial, Bárbaro, Cavaleiro, Gladiador, Guarda, Guerreiro Comum, Pirata, Pistoleiro, Ranger, Clérigo do Panteão, Paladino dos Deuses, Mago de Combate, Assassino, Batedor, Dungeon Crawler, Gatuno, Infiltrador, Ladrão e Vigilante seriam alguns dos Kits para interessantes para criar os Arquétipos; Alquimista, Feiticeiro e Doutor de Salistick talvez pudessem estar entre os (poucos) Kits com alguma complexidade. Imagine um grupo de cinco Arquétipos formado pelos seguintes Kits:

GUARDA

RANGER

GATUNO

CLÉRIGO DO PANTEÃO

ALQUIMISTA

Com estes cinco sugeridos, os jogadores terão a oportunidade de participar de missões urbanas e selvagens, tendo não apenas o apoio de um clérigo realizando milagres de proteção, cura e vidência, mas um alquimista com recursos para criar explosivos, efeitos temporários para ataques e defesas e ainda criar poções de efeitos interessantes (mas sem complexidade em regras).

AJUSTE 2: ATRIBUTOS (QUANTO MAIS SIMPLES, MELHOR!)

Acredito que o jogo com as regras mais simples que existiram foi o TWERPS, sigla para "The World's Easiest Role-Playing System" ou "O Sistema de Interpretação de Papéis Mais Fácil do Mundo". Para você entender o nível de simplicidade, os atributos eram todos representados por apenas um: Força. Quer testar sua força? Com Força. E sua agilidade? Força também. E sua inteligência ou carisma. Força novamente. Obviamente criado como uma saída bem-humorada para sistemas complexos que surgiam, o TWERPS não precisa ser seguido à risca para garantir simplicidade. No meu sistema improvisado, por exemplo, os atributos eram quatro, com uma pequena explicação nas fichas para ajudar no entendimento: Físico (Sua força física, saúde e resistência), Agilidade (Sua coordenação motora, manuseio de objetos e agilidade corporal), Inteligência (Sua força de vontade, raciocínio, percepção e nível de conhecimento) e Trato Social (Sua simpatia, capacidade de se comunicar e beleza). Tudo bem fácil de se entender e impossível de criar discussões sobre regras durante a aventura. Os atributos variam de 1 a 4, para que o d6 fosse possível de ser usado.

O 3D&T conseguiu este revolucionário feito desde o lançamento do primeiro Defensores de Tóquio, com os cinco atributos que garantem total usabilidade em um jogo de pura ação, e ignoravam necessidades sociais que iam surgindo na época (como os jogos da White Wolf e sua necessidade de ter três atributos só para lidar com relacionamentos, na forma de Carisma,

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

Aparência e Manipulação). Sua próxima versão, o 3DeT Victory, já anuncia uma simplificação ainda mais significativa nos atributos apresentando apenas Poder, Habilidade e Resistência, mas como até o momento desta matéria o sistema ainda não foi lançado oficialmente, vamos nos ater à versão Alpha já consolidada há anos no mercado.

Usar o sistema 3D&T para principiantes tem a grande vantagem de que essa necessidade de usar testes sociais fica em segundo plano (combinado ao atributo Habilidade), enquanto os outros testes têm alinhamento perfeito com os atributos, sem confusões desnecessárias. E ao combinar os Arquétipos definidos para a aventura com os atributos, o pensamento estratégico e o trabalho em equipe vão se formando, com certos grupos de jogadores assumindo certas responsabilidades enquanto delegam outras para quem for mais especialista. Como exemplo para os cinco Arquétipos definidos para uma aventura de Tormenta, pode-se ter:

	F	H	A	R	PDF
GUARDA	3	2	4	3	1
RANGER	4	3	1	3	2
GATUNO	3	4	1	3	2
CLÉRIGO DO PANTEÃO	2	2	3	4	0
ALQUIMISTA	1	3	1	2	4

As diferenças principalmente entre Força, Habilidade e Poder de Fogo já dão uma boa ideia de como e quando usar cada Arquétipo, o que ajuda a direcionar o pensamento dos jogadores.

AJUSTE 3: VANTAGENS, DESVANTAGENS, PERÍCIAS E MAGIA

Já que os Arquétipos já estarão preparados para a sessão, a única dificuldade será a de manter tudo bem explicado para que o tempo para tirar dúvidas seja o mais próximo de zero. Nada de Vantagens e Desvantagens ligadas a social, nada voltado a muitas modificações de regras, nem nada assim. Área de Batalha, Forma Alternativa, Ligação Natural, Memória Expandida e muitos outros, pode cortar.

As Vantagens e Perícias precisam estar simplesmente ligadas ao que os Arquétipos têm a oferecer, e de preferência sem Desvantagens. Assim, a sugestão para os Arquétipos de Tormenta seria:

	VANTAGENS	PERÍCIAS
GUARDA	ATAQUE MÚLTIPLO (1)	PERÍCIA OCUPACIONAL: GUARDA (2)
RANGER	ADAPTADOR (1)	SOBREVIVÊNCIA (2)
GATUNO	ACELERAÇÃO (1)	CRIME (2)
CLÉRIGO DO PANTEÃO	CLERICATO (1), MAGIA BRANCA (2)	PERÍCIA OCUPACIONAL: SACERDOTE (2)
ALQUIMISTA	ALQUIMISTA (1), MAGIA ELEMENTAL (2)	MISTICISMO (2)

As Magias iniciais são Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos e Proteção Mágica e em teoria deveriam estar acessíveis a todos os personagens que tenham alguma das três linhas de magia (Branca, Negra e Elemental). Porém, para ajudar, o ideal é que o Arquétipo já tenha a definição de quais são as Magias iniciais, e de preferência que não simulem um atributo.

Por exemplo, o Alquimista do exemplo já possui PdF 4 que representa os frascos de fogo grego que ele consegue produzir com seus conhecimentos de poções. Dar a ele Ataque Mágico só vai confundir os jogadores que não entenderam sobre a necessidade de um ou de outro. Proteção Mágica já tem mais a cara de um Servo dos Deuses, por isso nem mesmo estaria acessível ao Alquimista, enquanto todos os outros estariam concentrados apenas no Alquimista. Sendo assim, as Magias iniciais de cada conjurador seria:

	VANTAGENS
CLÉRIGO DO PANTEÃO	ARMADURA EXTRA, CURA MÁGICA, PROTEÇÃO MÁGICA
ALQUIMISTA	CANCELAMENTO DE MAGIA, FORÇA MÁGICA, PEQUENOS DESEJOS

Mesmo nos efeitos de cada Magia, a preferência é que o Mestre mantenha quase tudo de forma subjetiva, apenas narrativa.

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

AJUSTE 4: TESTES E CONSUMO DE MATERIAIS

Os testes em 3D&T já são simples, com 1d6 jogado contra o valor do Atributo, basicamente. Porém, 20 testes para todos os jogadores na situação descrita aqui seria inviável. Assim, volta a responsabilidade do Mestre que eu citei mais acima sobre gerenciar as decisões dos grupos em cada Arquétipo. Em certo grupo, um "sortudo" foi eleito para fazer todos os testes, e todos os outros membros do grupo se sentiam à vontade torcendo pela jogada do companheiro. Em outro grupo, cada membro jogava o dado em um teste nas rodadas alternadas, de modo que todos tivessem sua oportunidade de ajudar (ou atrapalhar) seu grupo.

Para os testes, eu usei um cubo de isopor desses que se vende em papelarias, mais ou menos 30cm em cada aresta. Claro que atualmente eu poderia simplesmente baixar um app de simulação de jogada de dados – uma simples procura pela App Store, Google Play e outros vai revelar inúmeras opções gratuitas e eficientes. Porém, confesso que o dado gigante jogado no meio do salão era muito mais divertido e envolvente!

Embora cada jogador tivesse sua própria ficha, fiz questão de deixar claro desde o início e no decorrer da aventura de que todos os efeitos acontecem com todos os membros do Arquétipo – todos se feriram juntos, todos atacavam juntos, todos gastavam os mesmos materiais juntos. Para facilitar a vida, Munição Limitada poderia ser abolida e não haver preocupação com munições, ou materiais arcanos, nem nada do tipo. Contudo, para garantir uma participação maior dos jogadores e mais entendimento de como realmente funciona uma campanha de RPG, pode-se colocar nas fichas as medições em "bolinhas", assim como se faz com o preenchimento dos Atributos. Assim, os PVs estariam em bolinhas, os PMs também para os Alquimistas e Clérigos do Panteão, e a munição (machadinhas dos Guardas, flechas dos Rangers, dardos de zarabatana dos Gatunos, fogo grego dos Alquimistas...).

DICA FINAL: MULTIPLIQUE A DIVERSÃO!

Esses detalhes são apenas um exercício para ajudar você caso um dia precise mestrar um grupo muito grande de principiantes, portanto ainda existe muita coisa que poderia ser alterada para se adequar às suas necessidades. Uma coisa, porém, deve ser a força primordial da sua sessão: a diversão de todos os envolvidos.

Mesmo que por algum motivo eles se sintam perdidos sobre a ficha e as regras, tenham sempre o foco de manter os jogadores imersos na narrativa, empolgados com seu poder individual (e coletivo) de tomar decisões que alteram tudo o que está acontecendo. Se no final todos saírem da sessão felizes por terem participado e com a predisposição em voltar a jogar, ou no mínimo comentar com outras pessoas sobre a experiência, tenha a certeza de que você fez muito bem sua parte, e de uma forma muito épica!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3191

HOSPITAL GERAL
TRAGÉDIA NO 18º ANDAR

Esta aventura foi originalmente escrita e rodada no Phantazyah RPG e portabilizada para o 3D&T Alpha. Para tanto, recomenda-se uma mesa de dois a quatro personagens de 5 pontos cada, seguindo as regras de personagens iniciais do cenário Mega City Contra-Ataca, não sendo necessários kits (mas podem ser usados os kits do mencionado cenário). Todos os personagens têm a Desvantagem "Munição Limitada" automaticamente sem ganhar pontos por ela.

PONTOS DE SANIDADE • PS

Cada personagem tem uma quantidade de PS igual a 5 vezes a sua R; ela representa a saúde mental do personagem e o quanto ele é capaz de tolerar à loucura advinda do contato com o sobrenatural. Cada vez que ocorre uma falha em um teste de R para sanidade, ele perde a diferença do teste em PS (ex. falhou por 3 pontos, perde 3 PS). Só é possível recuperar PS por meios sobrenaturais, como magias de cura e o Dom Cura. Chegando a 0 PS, o personagem ganha uma Insanidade permanente à escolha do mestre e fica fora da aventura.

EPISÓDIO DO DIA: 3D&T ALPHA

DOM SOBRENATURAL

Cada personagem tem um Dom Sobrenatural, uma capacidade inata que ele aprendeu a controlar e que lhe será muito útil nesta aventura. Sugere-se ao mestre sortear quem irá ficar com cada Dom, a começar pelo primeiro e o segundo, que são mais fundamentais nesta aventura. Não é preciso gastar pontos para obter o Dom. Caso se tenha mais de quatro personagens, os excedentes terão Dom repetido.

USANDO O DOM

Para ativar um Dom, deve-se concentrar e gastar uma rodada completa (nessa rodada de ativação, o personagem fica indefeso) e rolar um dado; para cada 1 PM gasto, aumenta em um a chance de o Dom ser ativado com sucesso, conforme a tabela no fim da página.

Um resultado 6 sempre resulta falha em ativar o Dom; a rodada de concentração é desperdiçada e os PMs gastos são perdidos.

OS QUATRO DONS

SENSITIVO: esse dom permite saber coisas sobre objetos tocados e locais visitados pelo personagem; ele tem visões a respeito do passado de tais coisas. Permite também saber o que uma pessoa ou espírito está pensando no momento do uso, mas, pela imensa concentração necessária, não fornece informação rápida para servir como bônus de combate, como a Vantagem Telepatia. A duração é de uma rodada após ativado, ou até acabar a visão. Cada visão ou informação pede um teste separado, que exige tempo e PM separados.

CURA: esse dom permite ao personagem ajudar um colega ou a si mesmo a superar algum mal físico (doença ou toxina) ou mental (controle mental, pânico, sono, fobia, insanidade, possessão…), recuperar Pontos de Vida ou de Sanidade perdidos. O personagem soma seu maior atributo ao teste de R do alvo do dom para superar, ou recupera 3 vezes esse valor em PV ou PS do alvo. A duração é instantânea após a ativação. Cada uso da Cura pede um teste separado, que exige tempo e PM separados.

ESCUDO: o personagem protege a si e aos colegas de perigos físicos ou mentais; ele soma seu maior atributo à A ou R (não afeta PV, PM ou PS) do alvo até o fim da cena (duração). Cada alvo que se deseja proteger exige um teste separado, mas pode-se proteger todos de uma só vez (gasta-se o tempo e a cota de PM, mas cada alvo é um teste separado).

MACHINA: o personagem consegue acessar ou bloquear aparatos eletrônicos ou mecânicos, fazendo-os funcionar ou não (fechaduras, cadeados, TVs, celulares, rádios, câmeras, computadores, elevadores…) ao seu bel prazer. A duração é de um uso (acesso) ou uma cena (bloqueio) e é exigido um teste por aparato.

PMS GASTOS	0	1	2	3	4
RESULTADOS QUE ATIVAM O DOM	1	1, 2	1, 2, 3	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5
CHANCE DE ATIVAR	17%	33%	50%	67%	83%

Licenciado para Matheus Santana (matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

PREMISSA DA AVENTURA

O Hospital Geral foi evacuado e desativado após um evento de Poltergeist generalizado ocorrido há três meses. Todos os equipamentos foram desligados e os pacientes remanejados para outro lugar. Vários grupos da polícia e da agência sanitária tentam sem sucesso investigar o local, mas sempre são repelidos por coisas que voam, macas e cadeiras que atropelam e são acometidos por acessos de pânico e insanidade. Cabe aos personagens jogadores, tentarem descobrir a causa de tais eventos e, se possível, resolverem o problema.

O Hospital Geral é um prédio de vinte e quatro andares, com três subsolos, um térreo e vinte pavimentos tipo. Conta com uma estrutura completa, sendo:

ANDAR -3: incinerador e esterilização;

ANDAR -2: lavanderia;

ANDAR -1: depósito e almoxarifado;

TÉRREO: Pronto-socorro, emergência e CTI;

ANDARES 1 A 10: especialidades médicas;

ANDAR 11: laboratório clínico;

ANDAR 12: farmácia;

ANDAR 13: administração e financeiro;

ANDARES 14 E 15: exames de imagem;

ANDAR 16: salas de parto, pré-natal e berçário;

ANDARES 17 E 18: salas de cirurgia;

ANDAR 19: enfermaria e imobilização;

ANDAR 20: cozinha e nutrição.

Existe um prédio anexo, que funciona como um alojamento para funcionários e residentes, ligado ao prédio hospitalar por corredores amplos e diretos.

CENA 1

Os personagens jogadores adentram o hall do térreo e uma TV na sala de espera se liga sozinha, exibindo cenas confusas (exija de todos um teste de Sanidade). Alguém com a especialização em História, Geografia ou Sociologia pode fazer um teste normal de Habilidade, para saber que se trata de julgamentos e condenações de bruxas à fogueira e torturas. O jogador com o Dom Sensitivo pode descobrir que um grupo de sem-teto tentou se abrigar no local e foi arrastado por vultos até o elevador. No elevador, o jogador com o Dom Sensitivo pode mostrar que eles foram levados ao 18º andar. Os elevadores estão avariados, mas podem ser acessados através do Dom Machina ou com vários testes demorados da perícia Máquinas.

CENA 2

Em cada ambiente acessado, o mestre deve rolar 1d6 para ver o que acontece:

1	**POLTERGEIST MENOR: FA4**
2	**POLTERGEIST MAIOR: FA10**
3	**FANTASMA USA PÂNICO E TODOS FAZEM TESTE DE R**
4	**FANTASMA TENTA RAPTAR ALGUÉM**
5	**NADA**
6	**NADA**

Como uma sugestão, o mestre pode repetir quatro vezes a Cena 2, dando a chance de cada personagem jogador se destacar contra os desafios apresentados. Se a situação estiver complicada, insira áreas de descanso entre os andares do Hospital, para que eles possam se reagrupar e traçarem novas estratégias.

CENA FINAL

No 18º andar, o fantasma da bruxa aguarda os personagens jogadores que lá chegarem para um combate. A bruxa tem um bom leque de magias elementais para ataque e controle mental.

Um teste de investigação nos andares da Administração ou da Enfermaria, revelam que uma paciente chegou em estado grave e foi encaminhada para cirurgia no 18º andar, onde veio a óbito. Esse é o último registro do Hospital. Uma investigação sobre a identidade da paciente teria revelado coisas estranhas sobre suas práticas, o que um teste de Ciências Ocultas revela que ela era uma bruxa.

Após vencerem a Bruxa, os personagens jogadores precisam encontrar o corpo dela, que está no freezer do necrotério do Hospital (Andar -3). Ao derrotarem o fantasma dela, eles têm um tempo de paz; cessam as assombrações por uma hora.

Quando eles acharem o corpo, é preciso fazer um ritual de exorcismo (Teste de Ciências Ocultas) ou usar o Dom da Cura diretamente sobre ele. Com isso, a alma dela encontra paz e abandona o Hospital Geral.

VITOR SOUZA

FANTASMA · 7N

FO H2 R1 AO PDFO

5 PVS 5 PMS

Fantasma (+3), Domínio de Elemento (Ar) (+1).
Devoção: levar os invasores à bruxa.

BRUXA · 11N

FO H3 R3 AO PDFO

15 PVS 15 PMS

Fantasma (+3), Magia Elemental (+2).

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE

Licenciado para Matheus Santana, math.matheus88@gmail.com, (75) 98221-3171

THESKYANDTHESEA.COM
HDWALLPAPERS2013.COM